5

Diciembre de 2015

CuCo

Cuadernos de cómic

Revista de estudio y crítica de historieta

CuCo

Cuadernos de cómic

Equipo editorial

Directores

Octavio Beares

Gerardo Vilches

Logo y diseño del blog

Bernardo Pazó

Diseño web

ENREDE

Maquetación

José Martínez Zárate

Colaboradores

CuCoEntrevista

Richard McGuire

José Domingo

CuCoEnsayo

Raúl Glez-Monaj

Antonio Sánchez Cabrera

Elena Masarah

CuCoCrítica

David Rodríguez Mosteiro

Borja Usieto

Álvaro Arbonés

Alberto García Marcos

Roberto Bartual

Octavio Beares

Óscar Gual

Elisa G. McCausland

http://www.cuadernosdecomic.com

Imagen de portada: Akira (detalle). Katsuhiro Otomo. © Kodansha.
Imagen del logo creada a partir de dibujo original: © Evans, A. H. Birds (New York, NY: The Macmillan Company, 1900).

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes de portada y de acompañamiento de los textos es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Llegamos a nuestro quinto número, justo a tiempo para despedir 2015. Llegamos sin apenas descanso tras publicar nuestro número 4.º a finales de septiembre, pero felices por cumplir una vez más con nuestro compromiso de bianualidad, y hacerlo además con un cuaderno que ha quedado de lo más completo.

Por primera vez, contamos con dos entrevistas. La primera es obra de Mireia Pérez, que entrevistó a Richard McGuire en su reciente visita a Madrid. Y la segunda es nuestra ya habitual entrevista en profundidad, en este caso a José Domingo, uno de los más interesantes dibujantes del panorama nacional, autor de *Aventuras de un oficinista japonés* y del reciente libro infantil *Pablo & Jane en la dimensión de los monstruos*.

Como bien saben nuestros lectores, *CuCo, Cuadernos de cómic* depende de los aportes de las personas que en estos momentos están investigando y teorizando en torno al cómic, de modo que los contenidos de cada número dependen del material que se nos proponga. Ese es el motivo de que en esta ocasión no haya *CuCoEstudios*, pero, a cambio, contamos con tres interesantes *CuCoEnsayos*, de temas y enfoques muy variados. Por último, como es habitual, completamos esta entrega con un nutrida sección de crítica, que reúne tanto firmas habituales como nuevas, a las que damos la bienvenida a la revista desde aquí.

Sin más, os dejamos con la lectura de *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 5, y os emplazamos al próximo año, donde tendremos dos nuevos números de la revista, y continuaremos esforzándonos para crecer y afianzar este proyecto.

La Dirección

Índice

CuCoEnsayo

Pumby, del tebeo a la pantalla. Historia de un proyecto maldito. Raúl Glez-Monaj 7

Akira: arma de destrucción masiva. Antonio Sánchez Cabrera 24

Cuando dibujar es político. Historiografía y memoria de las autoras de cómic en la transición. Elena Masarah 53

CuCoEntrevista

Entrevista con Richard McGuire 78

Entrevista a José Domingo 83

Dossier Gráfico 106

CuCoCrítica

Preciosa Oscuridad. David Rodríguez Mosteiro 113

Las meninas. Borja Usieto 116

Solanin. Álvaro Arbonés 120

Por sus obras le conoceréis. David Rodríguez Mosteiro 123

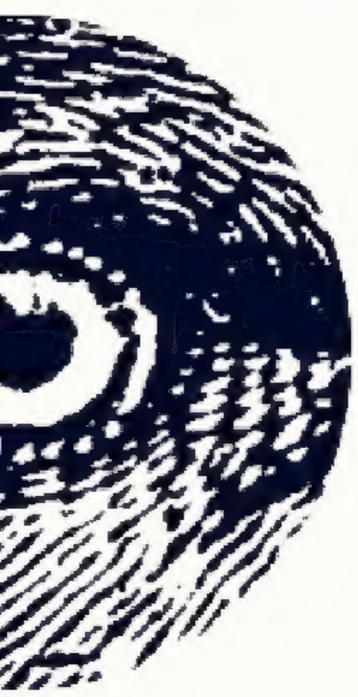
Miracleman. Alberto García Marcos 126

El azote del terror. C.A.U. Roberto Bartual 131

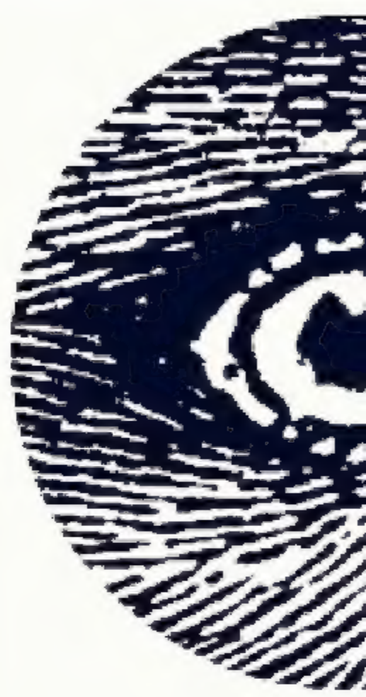
Cuento del niño bueno ∞ Cuento del niño malo. Octavio Beares 134

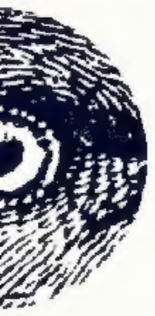
La balada del norte. Óscar Gual 137

Batgirl: La chica murciélago de Burnside. Elisa G. McCausland 141



CuCoEnsayo





Pumby, del tebeo a la pantalla
Historia de un proyecto maldito

Raúl Glez-Monaj

Dpto. Comunicación Audiovisual e Hª del Arte/ UPV
raugonmo@har.upv.es

Raúl González Monaj es profesor de diversas asignaturas relacionadas con la animación en las facultades de Comunicación Audiovisual y Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Fue profesional de la animación comercial durante más de una década habiendo participado en veintiséis series nacionales e internacionales para televisión (entre ellas *Pumby*), así como en cuatro largometrajes y diversos anuncios publicitarios. Algunas de estas producciones han concurrido a los Premios Goya, como el largometraje *El Cid, la leyenda* (José Pozo, 2003) o el cortometraje *Margarita* (Alex Cervantes, 2010). Ha publicado en *Secuencias, Revista de historia del cine,* es miembro del consejo de redacción de la revista *Con A de Animación* y autor del libro *Manual para la realización de storyboards* (Valencia, UPV, 2006).

Fecha de recepción: 15 de julio de 2015

Fecha de aceptación definitiva: 16 de noviembre de 2015

Resumen

Sobre el universo del mítico gato Pumby y de su creador, José Sanchis, queda poco por analizar, pudiendo decirse que cada una de las más de 5.000 páginas que componen sus 1204 aventuras, han sido estudiadas por los grandes expertos del tebeo español. Pero existe una historia menor y paralela que quizá sea más desconocida, aquella que relata el tortuoso camino que recorrió *el gatito feliz* hasta la pantalla, desde los primeros e infructuosos intentos en 35mm a finales de los años sesenta hasta su discreto y milagroso desembarco en la televisión casi treinta años después. A través del presente trabajo conoceremos a quienes estuvieron detrás de estas películas dando vida a los habitantes de Villa Rabitos y bajo que accidentadas circunstancias lo hicieron.

Palabras clave: Pumby, José Sanchis, serie de animación, tebeo, Editorial Valenciana, derechos de autor

Abstract

There is little else to say anymore about the mythic cat, Pumby, and his creator, Jose Sanchis. Every page, out of more than 5000 pages making up Pumby's 1204 adventures, has already been studied by the greatest experts on Spanish comic books. However, there is a lesser-known parallel story: that of the difficulties suffered by this *little happy cat* until he made it onto the small screen, from his failed beginnings in 35 mm in the 1960's, to his discreet and miraculous arrival to TV sets almost thirty years later. Through these pages, we will know who were the people behind these movies, who brought to life the inhabitants of Villa Rabitos, and the circumstances surrounding them.

Key words: Pumby, José Sanchis, animation series, comic, Editorial Valenciana, Copyright

Cita Bibliográfica

Glez Monaj, R. "Pumby, del tebeo a la pantalla. Historia de un proyecto maldito", en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 5 (2015), pp. 7-24

El gatito feliz

Quizá al lector nacido después de 1975 el nombre de Pumby le resulte ajeno o en el mejor de los casos le remita a algo añejo y demodé, pero sorprendentemente podría decirse que es de los pocos personajes clásicos del tebeo español cuya esencia y universo resultan perfectamente válidos en nuestros días. Para comprobarlo bastará leer como el estudioso del tebeo Pedro Porcel define en varios de sus tratados estos aspectos y sustituir el nombre del Pumby por los de Finn y Jake, protagonistas de la paradigmática *Adventure Time with Finn and Jake* (*Hora de aventuras,* Frederator Studios, Cartoon Network Studios, 2010-), para preguntarnos si no son descripciones perfectamente trasladables entre unos personajes cuyas fechas de nacimiento distan 56 años.

Así, sobre el medio en el que se desenvuelve el gato dice:[1]

> … va creándose en un entorno donde los límites entre lo real y lo imaginario desaparecen. Esta incursión constante en el onirismo va mucho más allá de la simple ciencia ficción o de los cuentos y fábulas clásicas, en las que a pesar de lo imposible de las situaciones sigue existiendo una lógica que rige los hechos; aquí se crean universos enteros con su coherencia interna, incomprensible desde nuestro punto de vista, pródigos siempre en maravillas. La manera de abordar lo fantástico constituye su más importante aportación al tebeo infantil. […] La libertad imaginativa que rige el mundo de Pumby hace que cualquier género de aventuras o suceso puedan ser adaptados al entorno del gato sin necesidad de justificaciones, lo que redunda en la variedad de los guiones y amplía considerablemente sus posibilidades.

Y en cuanto a su alegría de vivir tan característica:[2]

> No hay en éste el ánimo de enseñar deleitando que recorre otras series […] Los guiones de éstas, de fondo un tanto timorato, promueven un inmovilismo y miedo hacia los peligros que encierra la vida fuera del marco del hogar: las pequeñas desgracias a que se ven abocados sus protagonistas son, la mayor parte de las veces, consecuencia de su afán de conocer mundo y de escapar del hiperprotector universo familiar. En Pumby sucede todo lo contrario: sus aventuras son una invitación a la búsqueda individual, al placer de sumergirse en lo desconocido, a una exaltación de la libertad y de la alegría. El gatito feliz es el héroe por excelencia, y como tal encuentra la aventura en cualquier tiempo y lugar, en un mundo en que la existencia misma se vive como una continua peripecia festiva. Como vemos, la propuesta de la evasión sin límites no es nueva y sigue siendo tan válida y apreciada hoy por los televidentes de *Hora de Aventuras* como lo fue en su tiempo por los jóvenes lectores de las historietas de Pumby. Tanto fue así que acabó convirtiéndose en una de las joyas de la corona de la mítica Editorial Valenciana, con tiradas que llegaron a alcanzar los 56.000 ejemplares. De manera que el lógico salto a la pantalla se barajó en cuanto las circunstancias de un país

[1] Porcel, P. *Clásicos en Jauja.* Alicante. Ediciones de Ponent, 2002, p.391.

[2] Porcel, A. (coord.) et al. *Historia del tebeo valenciano.* Valencia. Levante –EMV, 1992, pp. 166-167.

en pleno desarrollo lo permitieron. Esta es la historia de cómo el proyecto animado de Pumby, contando con la más importante de las bazas; un cosmos universal e imperecedero, no pudo o supo concretarse con un mínimo de éxito.

El origen

En 1967 Editorial Valenciana S.A, animada por la reciente y repetida concesión a *Pumby*[3] del Premio Nacional de Revista para niños y consciente del ocaso de la edad dorada del tebeo de aventuras español decide adaptarse a los nuevos hábitos de ocio y trasladar a su personaje más carismático a la televisión. La editorial pretende explotar el valor seguro de sus revistas infantiles en un medio creciente como es Radiodifusión y Televisión (hoy RTVE) que en breve propiciará la aparición de las primeras producciones patrias seriadas, como sucederá al año siguiente con *Molécula* de Cruz Delgado.[4] Para ello, los editores Puerto se dirigieron a los Estudios Andro de Valencia (antiguos Laboratorios Andreu) dispuestos a encargar una serie animada sobre el conocido gato con la intención de ofertarla a la mencionada televisión y, posteriormente, a otros mercados americanos y europeos con los que tienen contacto. El proyecto de la serie de dibujos animados preveía un total de doce capítulos de una duración entre los cuatro y los cinco minutos cada uno para empezar a emitir en diciembre de 1971.[5]

El equipo

Así las cosas, Joan Andreu Espí, gerente de los estudios y a partir de ahora productor y cámara de la serie comienza a reunir un equipo y a montar un estudio en una Valencia donde no hay apenas tradición ni industria animada.[6] De hecho la experiencia cinematográfica del propio Andreu, a pesar de ser muy dilatada y variada, no había transitado nunca por el ámbito animado. Heredero de los legendarios Laboratorios Andreu, en 1965 continúa con la labor de su padre, Joan Andreu Moragas, al frente de la corresponsalía del NO-DO, en la que empezó en 1952, mientras inicia su carrera en la publicidad. Precisamente esta andadura la comienza de la mano de unos viejos clientes; Industrias Saludes, a los que tradicionalmente los Andreu han prestado el servicio de tiraje de copias para sus populares proyectores infantiles Jefe. Así, en 1966 la escisión juguetera de la marca le encarga el que será el primer anuncio de T.V,[7] —tanto para Juguetes Jefe como para Andreu Espí— y lo envía en calidad de director del *spot* para realizarlo en la agencia de publicidad Canut & Bardina. Será en esta empresa —que llegará a ser la tercera agencia española en volumen de facturación—[8] donde se descubrirá como un gran realizador de anuncios y donde reclutará a parte del equipo para la serie de Pumby.

[3] La revista *Pumby* fue galardonada con dicho premio en los años 1963, 1966 y 1975.

[4] En esos años también el Estudio Vara se haya produciendo una serie de cortos sobre Mortadelo y Filemón con la misma intención pero que no llegará a emitirse.

[5] J. Andreu, comunicación personal, 20 febrero de 2015.

[6] Hasta entonces y desde la última película del animador Pérez Arroyo, allá sobre 1956 para los proyectores de juguete Jefe, no ha habido en Valencia ninguna producción de dibujos animados. Los únicos trabajos animados serán algunos cortos de autor en *stop-motion* de Christien A. Blom de finales de los sesenta.

[7] En concreto se trataba del "Portaviones Jefe 66".

[8] La valenciana firma Canut & Bardina trabajó para marcas como Antiu Xixona, Licor 43, Juguetes Geyper,

En concreto contará con Fernando Calatayud Andrés, que pertenece al departamento creativo en el que desempeña labores de diseñador y dibujante especializado en *packaging* y maquetas. Para él, Andreu, reservará el puesto de director artístico que consistirá en diseñar los fondos y ser el animador principal y único. Por otra parte ofrecerá el puesto de adaptador de guiones a José Antonio Martínez Olaso, cuyo cometido en Canut & Bardina como ejecutivo de cuentas parece distar mucho de la tarea a desarrollar en la futura serie animada. Ambos participarán en *Pumby* simultaneando su labor en la agencia y acudiendo por las tardes al estudio. La plantilla se completó con la incorporación de M.ª Dolores Jordán, Matilde Redondo y Sara Ruíz, un trio de jóvenes con dotes para el dibujo aunque su cometido sólo consistirá en el calcado a tinta de los dibujos de Calatayud sobre los acetatos y en el coloreado de estos.

Llegados a este punto surge una pregunta inevitable: ¿por qué no participa José Sanchis Grau, el padre de Pumby, en esta nueva etapa? A decir del mismo parece que no se contó con él en ningún momento. "Al parecer se han hecho (películas) sin mi autorización. Recientemente un amigo me trajo un catálogo de Juguetes Jefe en el que figuraban tres peliculitas sacadas de las páginas que dibujé a finales de los cincuenta. Tengo alguna copia en vídeo. Muy tosca, pero resulta gracioso ver al gatito moviéndose".[9] Afirmación que corrobora el propio director del proyecto cuando al recibir el encargo pregunta por la extraña ausencia de Sanchis a la Editorial Valenciana. "No es necesaria puesto que los derechos

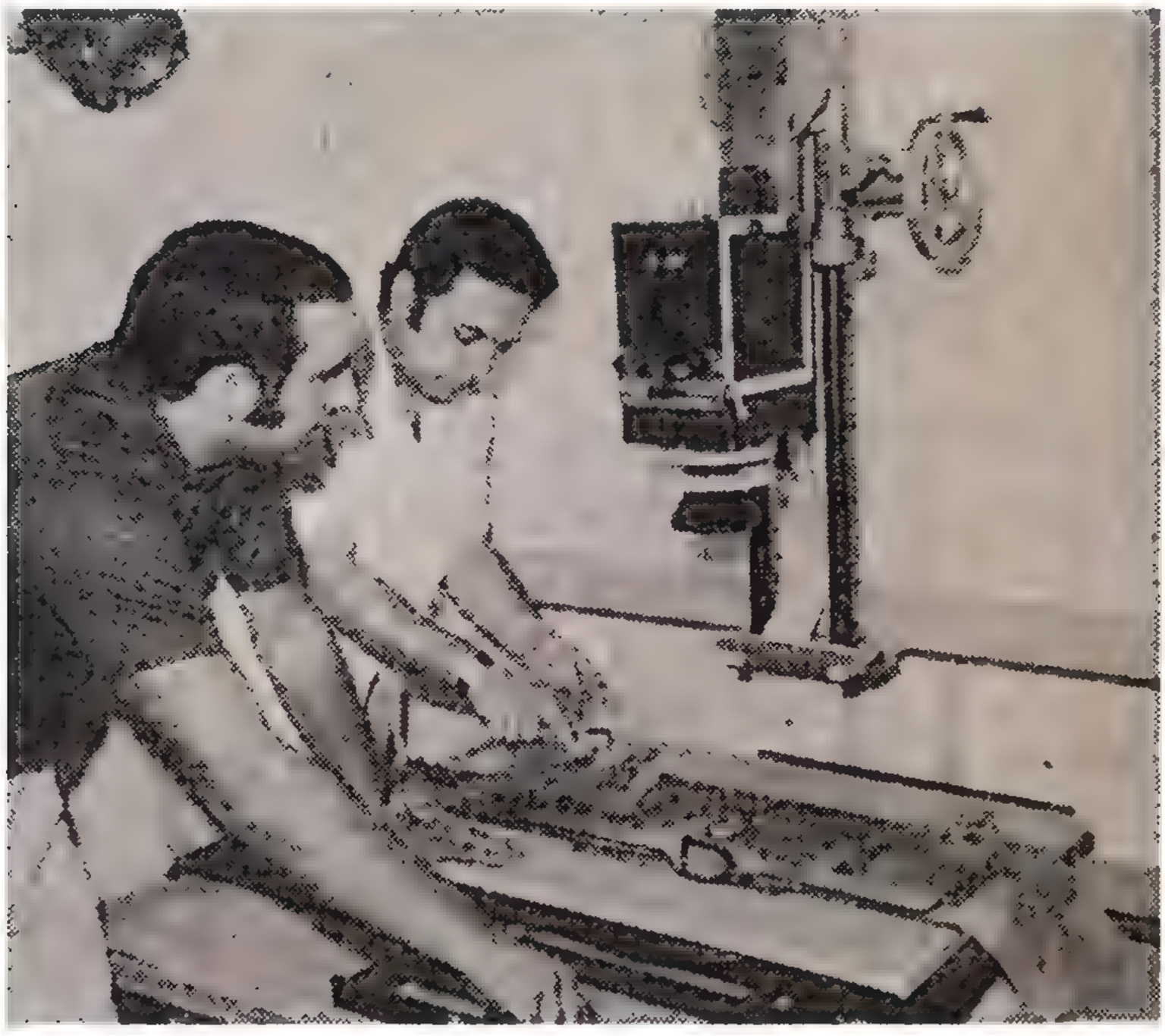


FIG. 1. Andreu y Calatayud filmando.

El Almendro, Manterol, Feber, Payá, Famosa o Porcelanosa entre muchas otras.

[9] Nájera, F. "Sanchis by Fco. Nájera." *En Barzelona Comic,* n.º 8 (1995), p. 33.

son de la editorial, me dijeron".[10] Hechos como este, o la reedición de historietas sin que el autor viera una sola peseta, irán generando una conciencia reivindicativa sobre su obra

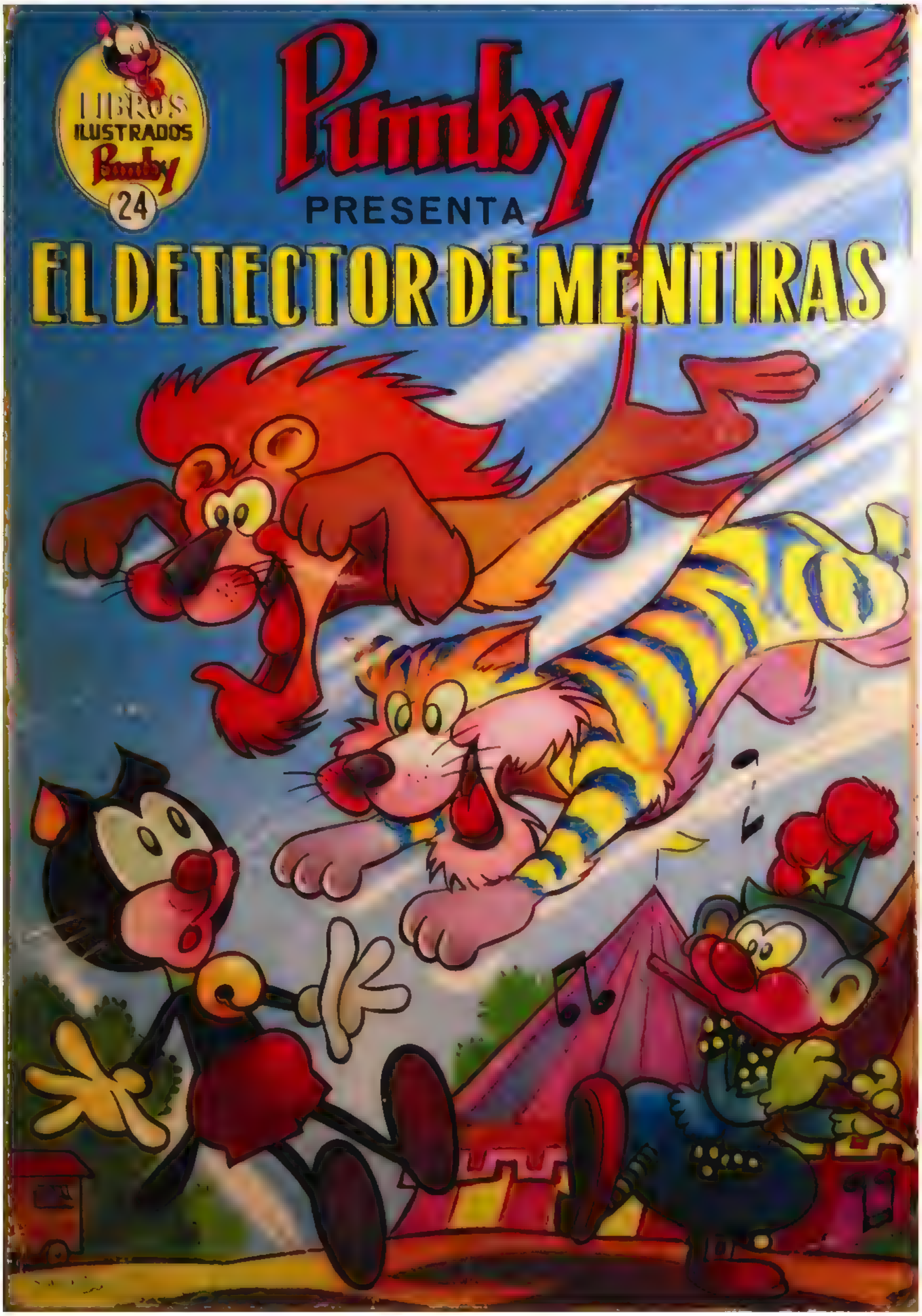


FIG. 2. Libro ilustrado n.º 24, Sanchis. 1970.

[10] J. Andreu, comunicación personal, 20 febrero de 2015.

y personajes, no solo en Sanchis sino en otros dibujantes y de editoriales distintas, que muchos años después desembocará en interminables batallas legales, como veremos más adelante.

La producción

El estudio se conformó en las mismas instalaciones de Estudios Andro, sitas en la calle Pintor Vila Prades, y muy próximas a la Editorial Valenciana. Para grabar los dibujos se contaba con la legendaria cámara francesa Parvo de 1928 y 35mm que ya usara Andreu Moragas padre y que lo mismo servía para rodar a manivela que permitía la captura fotograma a fotograma. La cámara se montó como una truca; en vertical sobre un par de railes que permitía su desplazamiento en altura simulando profundidad y perpendicular a una base que se podía desplazar en horizontal para generar movimientos panorámicos. Para suplir la falta de experiencia en el campo animado, se echó mano del oficio del equipo en el ámbito de la imagen real. Así, a instancias de Andreu, se grababan con una cámara de 16mm las acciones que debía realizar Pumby, o cualquier otro personaje, a partir de la actuación de algún miembro del equipo. Estas películas se positivaban en el mismo estudio y se utilizaban a modo de rotoscopia, eligiendo las poses clave de cada movimiento para ser redibujadas teniendo al personaje en cuestión como modelo.

FIG. 3. Fotograma de *El valle de los gigantes.*

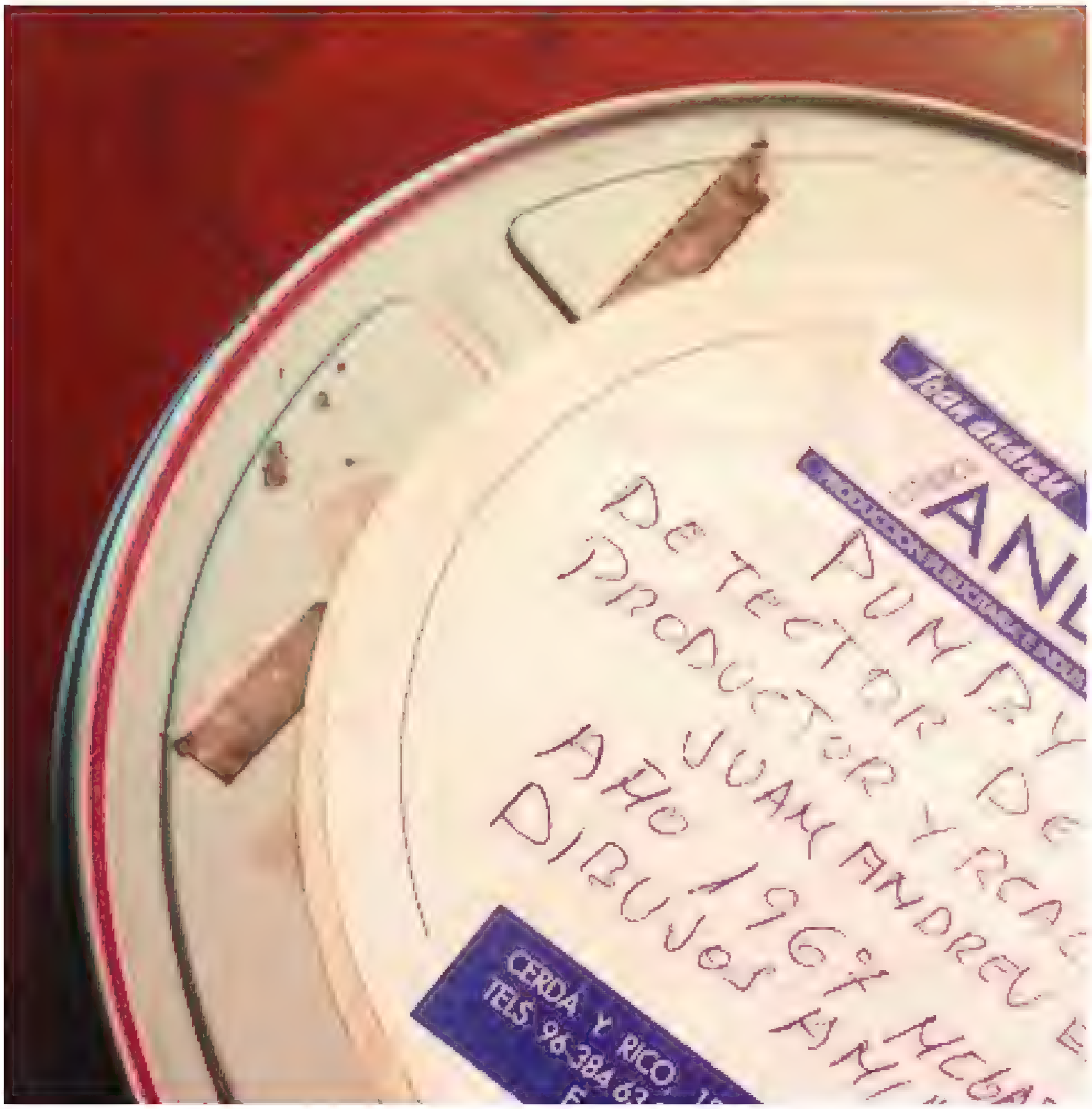


FIG. 4. Lata de *El detector de mentiras.*

Con esta estructura se rodaron solo dos películas; *El valle de los gigantes* de 40 metros y dos minutos y treinta segundos y *El detector de mentiras* de 115 metros de cuatro minutos y veinte segundos de duración. Por lo que no podríamos afirmar si el formato de emisión era el asegurado por Andreu (cuatro o cinco minutos) al inicio del artículo u otro distinto.

Como vemos, lo exiguo del equipo, su perfil y lo doméstico de los recursos distaban de ser los idóneos de un estudio medianamente profesional por lo que no es de extrañar que la factura de estas voluntariosas películas no pueda considerarse más que amateur. Sí que hay una serie de aspectos técnicos bien resueltos como los movimientos de cámara, fruto del oficio de Andreu, pero en cuanto a la animación ésta no observa los principios básicos de la misma no llegando a unos mínimos de calidad. Otro tanto ocurre con la

narración, pues se parte de las propias viñetas de las historietas de Sanchis a modo de *layouts*[11] sin tener en cuenta las elipsis propias del cómic y la necesidad de mantener la continuidad al utilizar el lenguaje cinematográfico. También podemos comprobar cómo aquellos gags de los tebeos de partida más complejos, por número de personajes o por la laboriosidad de los escenarios, fueron obviados afectando a la potencia de la historia. En su defensa diremos que estos capítulos nunca se llegaron a sonorizar por lo que lo que no sabemos hasta qué punto la inclusión del audio pudiera haber mejorado su narratividad.

En el verano de 1971, la Editorial Valenciana y Andro dan por concluida la relación al no poder los primeros seguir financiando la serie. Andreu acordó como parte del pago de lo que aún se le adeudaba poder disponer de todo el material rodado. Es así como en el siguiente catálogo del proyector Jefe Mod. 1001 aparecen ofertadas las tres películas de Pumby a las que Sanchis hacía referencia. Éstas, repicadas a 8mm, en las longitudes de siete o quince metros y en color o en B/N. tenían los títulos de *Detector de mentiras*, *El valle de los gigantes* y *Perillán Chumbera*, siendo en realidad esta última la mitad final de *El detector de mentiras* original.[12]

FIG. 5. Proyector Jefe Mod. 1001.

[11] Se trata de la puesta en escena de cada plano, siendo el paso intermedio entre el *storyboard* y la animación. Este documento gráfico recoge las instrucciones gráficas que el animador necesita para poder comenzar su labor.

[12] Hasta hace poco no existía otra manera de acercarse a esta producción más que a partir de las citadas películas Jefe. Pero la entrevista con Joan Andreu Espí, a propósito de este artículo, propició que éste encontrara las latas originales que se creían perdidas tras la inundación de su estudio hace años y donde sí se tiró todo el material gráfico. Hoy día se conservan en la Filmoteca Valenciana.

FIG. 6. Hoja promocional de Jefe.

30 años después…

Ajeno a estos movimientos Sanchis continúo dibujando al *gatito feliz*, aunque cada vez con menos frecuencia, hasta noviembre de 1984, fecha en la que Editorial Valenciana clausura *Pumby* tras 1204 números. Pero al personaje aún pudimos seguir viéndolo, de un modo más local y esporádico, en algunas publicaciones y homenajes en los años noventa como en la revista en valenciano *Camacuc*, donde participa en un segundo plano en las aventuras de sus hijos Miss y Fuss, o en *Kuasar P.*

Será alrededor de 1996 cuando la empresa de animación Cartoon Productions S.L, afincada en Valencia, se interese por llevar a la pantalla de televisión sus aventuras también en forma de serie.[13] La aparición de este estudio en 1993 es de reseñar ya que se trata de la primera productora de animación 2D en una ciudad conocida solo por su *stop motion* —Pablo Llorens, Truka Films, Pasozebra…— Nacido como un estudio de servicios de posproducción poco a

[13] Precisamente ese año se le concedió a Sanchis el Gran Premio del Salón del Cómic de Barcelona.

poco irá cubriendo todos los aspectos de la cadena animada y se irá adentrando en distintas coproducciones participando de una u otra manera en varias series nacionales y británicas como *Cuttlas Microfilms* (Tijuana Films, 1994), *Discworld* (Cosgrove Hall, ITEL, 1997), *The Enchanted Lands* (Cosgrove Hall, Polygram, 1997) *Captain Pugwash* (John Cary Studios, 1997)… Con este bagaje, Cartoon P. considerará a Pumby como una buena opción para la que podría ser su primera producción propia. Para ello se establecen conversaciones con Sanchis donde reaparecerá el doloroso asunto de los derechos de autor y la Editorial Valenciana. Al respecto, Fernando Carrión, el que fuera el primer director de esta serie nos refiere:

> Cuando Cartoon P. se decidió a realizar el proyecto de animación sobre Pumby, lo primero que hicimos fue hablar con Sanchis y firmar un contrato entre las dos partes, por el que se reconocía a Sanchis como autor y creador del personaje de Pumby. Él, por su parte, cedía en exclusiva a Cartoon P. los derechos para realizar la serie de animación para TV. asegurándose también la consiguiente explotación comercial de los productos derivados de la misma. Pero nos encontramos con que varias empresas habían previamente registrado la marca Pumby para distintos usos. Cartoon P. decidió emprender acciones legales contra estas en nombre del propio José Sanchis, asumiendo todos los costes. […] se pusieron dos demandas: una contra Jorge García y la empresa Reseaching and Artistic Creation, que habían registrado por su cuenta el nombre y el dibujo de Pumby; y la segunda contra los herederos de Juan Bautista Puerto —antiguo dueño de la Editorial Valenciana— que en mayo de 1953 había registrado, sin permiso del autor, la marca Pumby. Para preparar el pleito contra los herederos de Juan Bautista Puerto, contactamos con una larga lista de autores, dibujantes, guionistas, críticos, y editores del mundo del cómic, preguntándoles por la autoría del personaje Pumby. Todos ellos confirmaron dicha autoría.[14] (F. Carrión, comunicación personal, 6 marzo de 2015).

Pero no será hasta junio de 2007 cuando tras varios recursos el Tribunal Superior de Justicia falle definitivamente a favor de Sanchis y además se le indemnice con 600.000 € por daño moral. Otros muchos autores no lo conseguirán, desistirán ante lo titánico y costoso del esfuerzo o fallecerán antes de recuperar a sus personajes.[15] A día de hoy, hay descendientes de dibujantes de la edad de oro del tebeo de aventuras español que de su bolsillo tratan de recuperar cuantos originales pueden de sus respectivos allegados.

Pero este litigio de partida no será el único problema que acompañará al proyecto, pues a modo de presagio anunciará la accidentada producción de una serie que casi desde sus primeros capítulos estuvo en la cuerda floja debido a diversos acontecimientos y a una nefasta gestión. El proyecto nacerá previendo un formato de 26x26 minutos, para un *target* de cinco a trece años y contará con la participación de TVE, Canal 9 y Tabalet Estudios —que se encargará de todo lo relativo al audio— además del soporte (subvención) de La Generalitat Valenciana.

Pero si lanzarse a una producción millonaria sin tener los derechos confirmados es arriesgado no lo es menos no tener la financiación asegurada. Cuando se llevaban grabados los tres

[14] Además se adjuntó alguna documentación curiosa como uno de los pasatiempos de un número especial de Navidad de la propia Editorial Valenciana que incluía la pregunta "¿Quién es el autor del popular gato Pumby?" y la respuesta "José Sanchis".

[15] Los herederos de Manuel Gago, padre de *El guerrero del antifaz*, vivieron otro calvario similar repartido en una serie de surrealistas episodios judiciales.

primeros capítulos —*El espejo mágico, Polo Norte y Telandia*— la nueva dirección de TVE, resultante del nuevo gobierno ganador de las recientes elecciones de 1996, desestimará

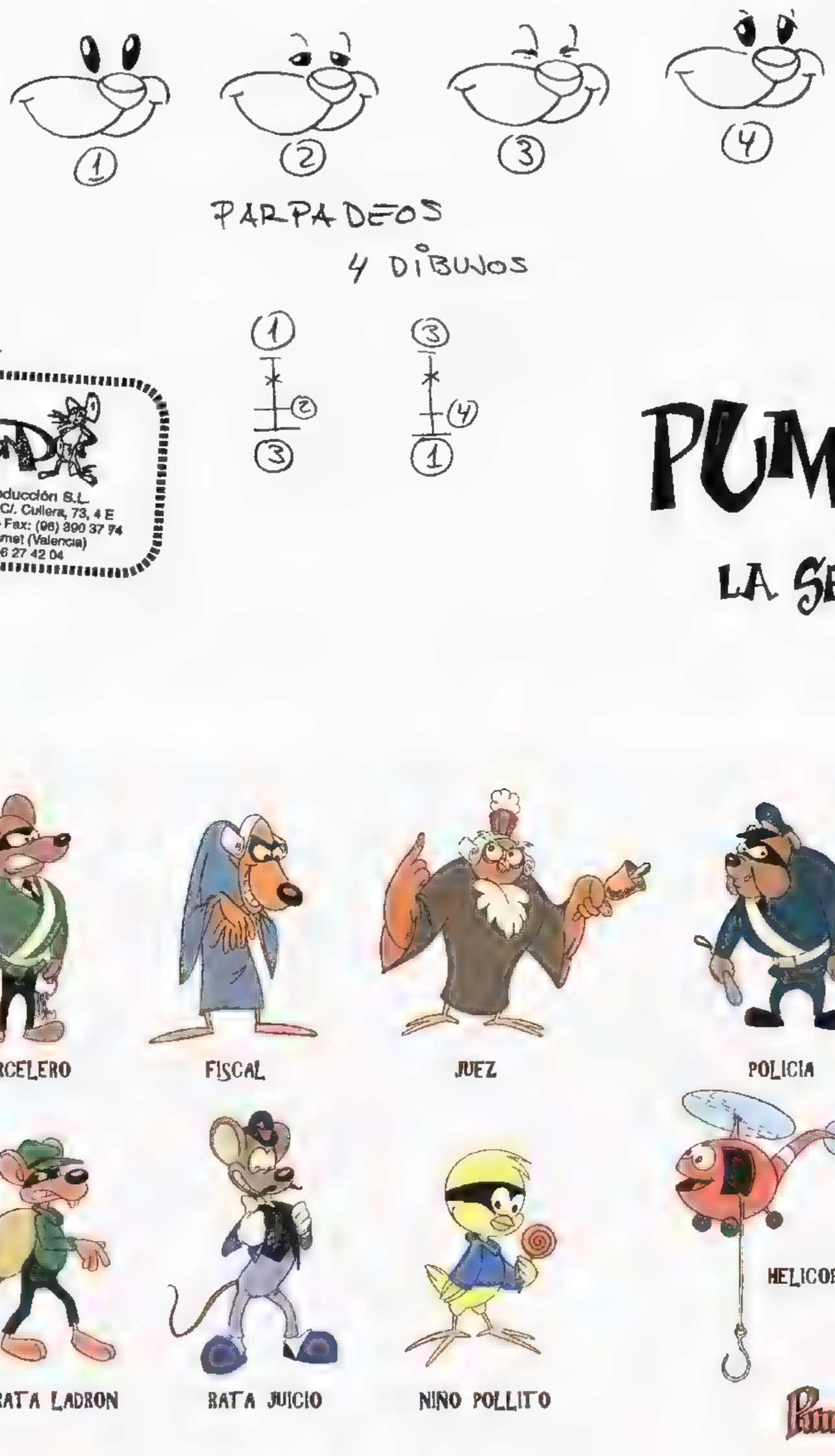


FIG. 7. Material gráfico de la serie: *blink* de Pumby y personajes secundarios episódicos.

continuar con la línea de coproducciones que para la animación seriada española se venía dando y que adelantaba el dinero según se iban cerrando las distintas fases de la producción —guiones, *storyboards*, animáticas, etc—. A partir de ese momento sólo se abonaría el dinero correspondiente cuando el producto estuviera totalmente acabado y tras un veredicto

de aprobación por parte del ente. Para Cartoon P. las nuevas reglas del juego resultaron inasumibles por no poder comprometerse a una fecha de entrega fiable. Esta drástica decisión no solo afectará a Cartoon P. y dejará en la estacada a varias productoras de todo el país, suponiendo el acta de defunción de la animación comercial española que ya estaba sumida en una gran crisis.

Especial TV

Mientras esto sucede, Michelle Connolly, la gerente de Cartoon P, decide seguir adelante sin su valedor principal (RTVE). Se empieza entonces por tratar de rentabilizar lo realizado para poder continuar con la serie y se resuelve encadenar los tres episodios grabados en un especial para TV de 75 minutos que será nuevamente subvencionado por el Gobierno Valenciano pero esta vez, curiosamente, por la Consellería de Agricultura. En Valencia se hizo un estreno de esta película el 22 de junio de 1998 dentro de los actos programados en la edición del XIII Festival de Cinema Jove en el Centro Cultural de Bancaja y al que asistió el propio Sanchis acompañado de su anciana madre. Posteriormente, el especial será ofertado en quioscos de toda España y en el circuito de *video home* con el genérico nombre de *Pumby* por SAV (Sociedad Anónima del Vídeo, S.A) y con la implicación de Médicos sin Fronteras.

Coincidiendo con el estreno del largometraje para TV, se pudo visitar en Valencia la exposición *Pumby, la fantasía infinita* que del 7 de mayo al 4 de diciembre de ese mismo año se le dedicó al personaje en el Museo de Etnología de la ciudad, comisariada por Antonio Busquets, uno de los máximos especialistas en la obra de Sanchís. En ella, además del obvio material tebeístico se expusieron originales de producción empleados en la realización de estos tres primeros capítulos. Precisamente, el catálogo de la misma sería aportado como prueba fehaciente de la autoría de Sanchis sobre Pumby durante el juicio antes mencionado.

El equipo directivo de esos primeros capítulos estuvo configurado así: Fernando Carrión como director, Michelle Connolly como productora ejecutiva, Ignacio Meneu como director de animación y los guiones fueron de Eladio Ballester. Siendo la participación de José Sanchis nada más que testimonial y quedando reducida al préstamo de su colección completa de *Pumby* para la confección de las biblias y demás material gráfico.

La calidad del producto, en líneas generales y tomándolo como lo que era —tres episodios de televisión empalmados—, era buena y con una animación que no desmerecía de las series de calidad media del momento. Aunque quizá resultara más idóneo para un *target* más infantil que el pretendido en principio, como sucedería con el resto de la serie. Además, el tono fue respetuoso con el universo y el concepto de las aventuras de Pumby de siempre.

La serie

La serie continuó, pero cada vez con más dificultades debido a múltiples obstáculos de índole financiera y otros de carácter organizativo que hicieron de su producción un agónico

viaje que de capítulo en capítulo deparaba nuevas sorpresas siempre negativas. El principal de los problemas era estructural y devenía de mantener la misma ordenación que cuando Cartoon P. funcionaba como estudio de servicios, como una gran familia. No se supo ver que la envergadura de la producción propia exigía un nuevo redimensionado so pena de ser desbordados, lo que ocurrió finalmente. También hubo algunos errores de origen, como el propio formato de la serie, que no era funcional y empezaba a estar desfasado pues la duración que se estaba imponiendo en las televisiones de todo el mundo era de 7 minutos o de 13 minutos a lo sumo —como hacía Cartoon Network—. O los propios diseños de los personajes que eran demasiado fieles a sus iguales del tebeo y aun siendo válidos para animar destilaban un aroma añejo.[16] En el caso de Blanquita, la compañera de Pumby, sucedió lo contrario, pero su rediseño fue tan desatinado que resultó demasiado sexy y frustró posibles ventas a países árabes, por lo que acabó siendo remodelado a mitad de producción. Pero el colmo del despropósito llegó cuando la dirección de la serie asumió la gerencia del estudio que, sin formación ni cualificación artística ni cinematográfica, aplicó criterios arbitrarios, contradictorios y caprichosos. Por ejemplo, relegando a mitad de serie a los animales antropomorfos propios del universo Pumby, y de Villa Rabitos en particular, en favor de personajes humanos, ya que la nueva tendencia en el mercado iba en esa dirección. O cuando se intervenía sobre las paletas de colores de episodios enteros, por gusto personal, corriendo el riesgo de convertir verdes selvas o azuladas profundidades en irreconocibles escenarios. Además, el retraso en los pagos motivó un descontento generalizado en la plantilla y un baile en los puestos de dirección de nuevos responsables que o bien no estaban capacitados o eran ninguneados en medio del caos. A parte, para cumplir con los plazos de entrega de la serie a Canal 9 hubo que acelerar el proceso enviando tres capítulos para ser animados en Shanghái, con la pérdida de calidad que ello suponía.

Por todo esto y demás dificultades de parecido cariz se hubo de reducir el formato y los 26 episodios previstos se quedaron en la mitad. Los títulos de los capítulos, aparte de los tres del especial, fueron: "Albrania", "Pumby bajo las olas", "Las cinco puertas", "La dimensión virtual", "El retorno de Mekano", "Los insectos locos", "La batalla limpiadora", "El anillo misterioso", "Perdido en el hiperespacio" y "Vilaroin".[17] La serie se terminó en el 2001 y se emitió en Canal 9, que se benefició de un acuerdo de coproducción más que generoso. A pesar del milagroso estreno, Cartoon P. no levantaría cabeza tras la accidentada producción y pocos años más tarde desaparecería no sin antes participar como coproductora en otros proyectos animados como el largometraje *El Cid, la leyenda* (José Pozo, 2003)

La calidad de la serie distó mucho del especial de 75 miny fue mermando en gran medida conforme se acercaba al episodio 13, aunque sí podría decirse que el universo eminentemente fantástico y la alegría de vivir del *gatito feliz* fueron respetados en todos ellos. Pero para hacer una valoración fidedigna habría que estudiar capítulo por capítulo ya que estos se fueron haciendo con equipos, propios y foráneos, cuya composición variaba continuamente. Finalmente y como era de esperar la serie tuvo un recorrido muy exiguo, pero su raquítica

[16] I. Meneu, comunicación personal, 4 marzo de 2015.

[17] Como curiosidad destacar que estos títulos finales no se correspondían, en su mayoría, con los utilizados durante su producción.

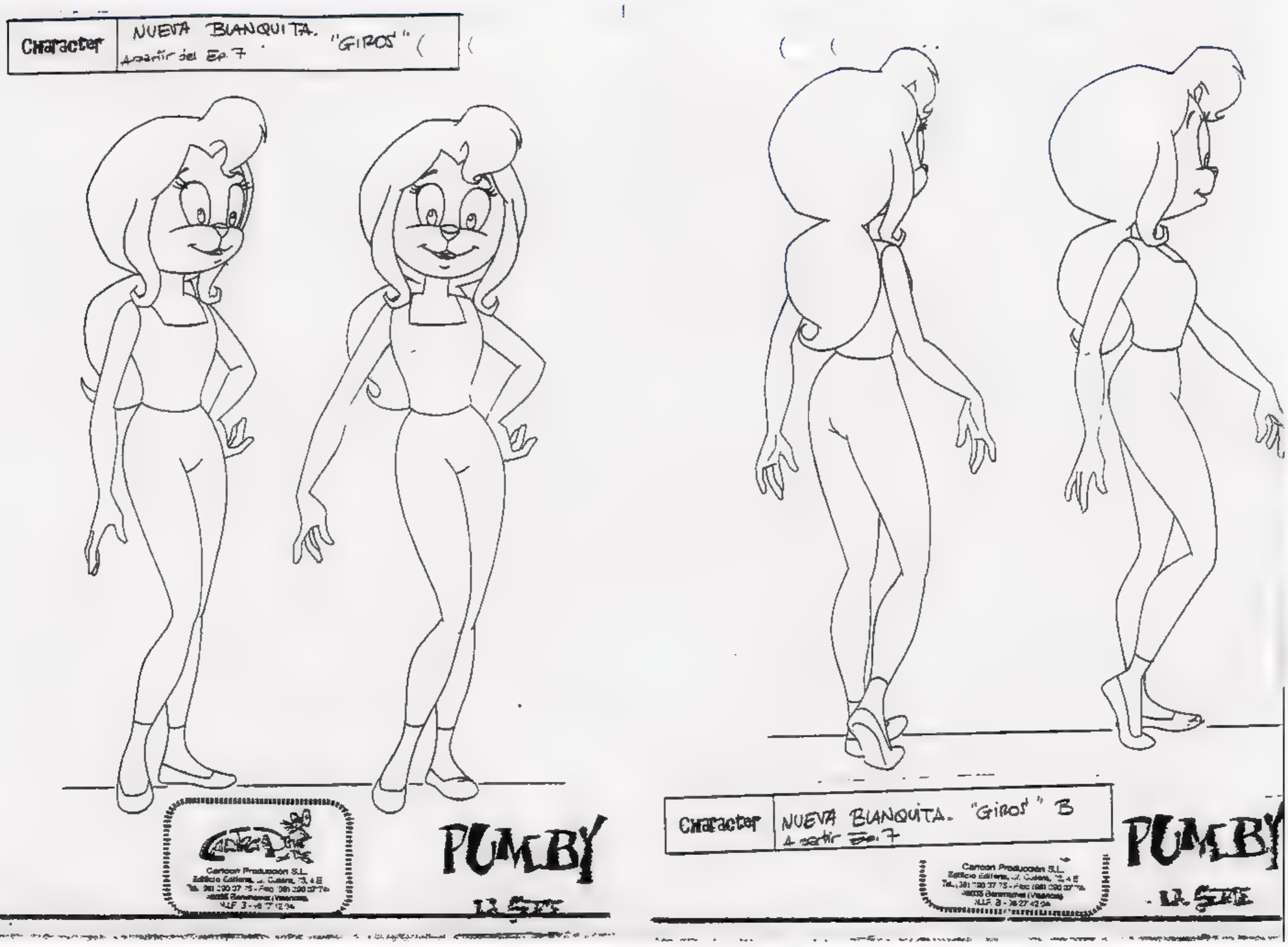


FIG. 8. Blanquita y el recibidor de la casa de Chivete. Nótese la indicación "Nueva Blanquita a partir del Ep. 7".

distribución no fue sólo mérito de las desiguales características del producto pues la dejación de funciones en ese sentido del propio estudio y de sus coproductores, hicieron el resto.

Conclusión

Como vemos desde la popularización de la TV Pumby siempre ha sido considerado una traslación atractiva, quizá porque gráfica y narrativamente esta parece algo natural y evidente. Hecho derivado del sedimento disneyano sobre el que se basó y formó su creador y por el tratamiento cuasi cinematográfico de sus historietas. Pero esto junto con su fama, mayor en el primer caso, y la posesión del don de la universalidad y atemporalidad no fueron suficientes elementos para llevar a buen puerto una empresa de dimensiones considerables y complejas. Las circunstancias que lo impidieron ya las conocemos, pero es que además fagocitó recursos y a los estudios implicados en su producción, convirtiéndose casi en un proyecto maldito. Pero… ¿lo fue? ¿Se trató de un proyecto condenado desde un principio? ¿O pudo haber sido de otra manera?

En el primero de los intentos sobró oportunismo y faltó visión comercial, o simplemente conocimiento de una profesión que desde fuera es habitualmente observada como algo amable pero sin llegar a profundizar en su dificultad. Sí es cierto que en la Valencia de finales de los años sesenta no se encontraban los recursos profesionales necesarios, pero si de verdad interesaba apostar por hacer un producto de calidad, se podría haber recurrido a Madrid o Barcelona donde, por ejemplo, los Estudios Moro o el de Macián estaban más que capacitados. De todos modos ¿hubiera soportado *Pumby* la avalancha de las producciones japonesas que arrasaron en los horarios infantiles de la primera mitad de la década de los años setenta? —*Mazinger Z*, *Marco*, *La abeja Maya*, *Heidi*, *Vicky el vikingo*…— Nunca lo sabremos, pero particularmente pensamos que siendo respetuosos con su esencia y en lápices profesionales si hubiera tenido una oportunidad, pudiendo haberse adelantado a *Don Quijote de la Mancha* (Romagosa Internacional, 1979-1981) como primera producción nacional de importancia.

En cuanto a la segunda de los tentativas y antes de que la productora empezase a verse superada y a desmoronarse financieramente, quedó demostrado durante los cinco primeros capítulos que con Pumby se podía hacer una serie de calidad media. Eso sí, reconsiderando aspectos y adaptándolos a los tiempos que corrían, como el ya citado formato o la actualización de los diseños de los personajes. Pero además, asumiendo desde el principio que Pumby nunca podrá ser una serie barata, pues su propio *leitmotiv* la condena en ese aspecto. Su constante viajar entre mundos fantásticos y épocas muy diferentes, obliga al diseño de nuevos escenarios, vehículos, personajes secundarios, extras, etc… que no serán reutilizables en episodios posteriores, suponiendo una importante inversión por capítulo.[18] Pero, aun estimando todos estos aspectos… ¿Hasta qué punto podría haber sido aceptada por un niño, por ejemplo, de entre seis y ocho años en el año 2002? Como indicábamos al inicio, el éxito actual de series animadas de idéntico espíritu nos invita a pensar que sí hubiera podido hacerse un hueco en las parrillas televisivas, porque, salvando las distancias, algunos de los

[18] Cada uno de los episodios costó una media de 23 millones de pesetas. Casi un millón el minuto terminado.

universos por los que transitan Finn y Jake, o su misma actitud vital, perfectamente podrían haber salido del lápiz del genial Sanchis.

Bibliografía

Anónimo. El Supremo confirma a Sanchis los derechos sobre Pumby en *El País*. [en línea]. Disponible en http://elpais.com/diario/2007/06/20/cvalenciana/1182367102_850215.html

Busquets, A. *Pumby, la fantasía infinita.* Valencia, Dip. Prov. de Valencia. 1998.

Cavanilles, Javier: "La última victoria del Guerrero del Antifaz" en *Valencia Plaza*[en línea]. Disponible en: http://www.valenciaplaza.com/ver/70237/la-ultima-victoria-del-guerrero

Dasi "Junior", R. "Acaba de realizarse en Valencia la primera película de dibujos Animados", en *Las Provincias* (1971, 03 de julio), p. 15.

Glez-Monaj, R. "El cine de Pérez Arroyo y los proyectores de juguete de posguerra", en *Secuencias. Revista de historia del cine*, nº 40 (2015), pp. 9-30.

Lahoz Rodrigo, I. (dir.) et al. *Historia del cine valenciano.* Valencia, Levante –EMV. 1991.

Nájera, F. "Sanchis by Fco. Nájera", en *Barzelona Comic*, nº 8 (1995), pp. 28-33.

Porcel, A. (coord.) et al. *Historia del tebeo valenciano*. Valencia, Levante –EMV. 1992.

Porcel, P. *Clásicos en Jauja*. Alicante, Ediciones de Ponent. 2002.

Sanchis, J. *El detector de mentiras.* Libros ilustrados Nº 24. Valencia, Editora Valenciana. 1970.

Soriano, L. "Nodo *made in* Valencia", en *Las Provincias* (2009, 18 de enero), p. 68

Créditos fotografías

FIG. 1. *Diario Las Provincias.*

Resto del autor.

Agradecimientos

José Luís Macías Sampedro, Juan Andreu Espí, Ignacio Lahoz Rodrigo, IVAC, Ignacio Meneu y Fernando Carrión.

AKIRA: arma de destrucción masiva

Antonio Sánchez Cabrera

Antonio Sánchez Cabrera (1979), licenciado en Historia del Arte en la Universidad de Granada. Máster de Tutela y conocimiento del patrimonio histórico enfocado a estudios de investigación en la misma universidad. Grabador y especialista en técnicas de estampación, Escuela de Artes y Oficios de Granada. Realizó su trabajo de investigación (TFM) bajo el título "Akira y la visión de lo apocalíptico en el manga japonés" del que extrae el siguiente estudio.

A Salvador y a Carmen, descubridores del otro lado de los Boliches.

Fecha de recepción: 6 de noviembre de 2015

Fecha de aceptación definitiva: 3 de diciembre de 2015

Resumen

El género apocalíptico en el que se enmarca la obra de Akira engloba todas aquellas situaciones con un carácter catastrófico y devastador, pero la palabra apocalipsis originalmente tuvo un significado de revelación. En la historia de *Akira*, su autor, Katsuhiro Ôtomo, nos muestra ambos significados de esa palabra. Por un lado *Akira* es una obra distópica y catastrófica, y por otro lado hay un paralelismo histórico con lo que ocurrió durante la segunda guerra mundial que subyace durante su lectura en cuanto al armamento militar se refiere, así como a la experimentación biológica con humanos con fines bélicos. En este artículo se pretende dar unas pinceladas de ese apocalipsis historicista.

Palabras clave: Akira, Katsuhiro Ôtomo, historia militar, armamento, manga

Abstract

Akira´s apocalyptic genre, includes all those catastrophic and devastating situations, although the Word apocalypse had originally the meaning of revelation. In Akira´s storyline, its autor, Katsuhiro Ôtomo, shows us both meanings of the Word. On the one hand Akira is anti-utopian and disastrous, on the other hand it draws a historical similarity with facts from World War II concerning military aspects, as well as biological experiments for war purposes. In this article, we try to uncover this historical apocalypse in its story.

Key words: Akira, Katsuhiro Ôtomo, Military History, weapons, manga

Cita Bibliográfica

Sánchez Cabrera, A. "AKIRA: Arma de destrucción masiva", en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 5 (2015), pp. 25-53

Introducción

Akira (1982-1990) es una historia de ficción distópica que se encuentra muy cerca de los hechos reales ocurridos en los estados de guerra, siendo este tema el núcleo duro de la narración. Es una historia de ficción en tanto que encontramos elementos que no reconocemos en nuestro día a día como los niños con poderes telequinésicos que aún conociendo y teniendo noticias de algunos de estos casos,[1] podríamos decir que se salen de lo común y no forman parte de la cotidianidad. También, el entorno marca la diferencia, la arquitectura que utiliza Katsuhiro Ôtomo en *Akira* proveniente de lo que se ha llamado el Cyberpuk desde los años 80, y que no es otra cosa que la sordidez y la frialdad de un urbanismo ajeno a lo pedagógico, solo accesible a personajes nocturnos y abyectos, resignados en cualquier caso a una jungla de hormigón inaccesible y sombría, y otro tanto podríamos decir de la maquinaria tecnológicamente avanzada que hace las veces de elemento disuasorio muy propio para una época alborotada socialmente donde las explicaciones sobran y lo único importante es la aplicación del orden bajo cualquier situación. A todo ello hay que sumar el estilo narrativo, acuciante de Katsuhiro Ôtomo que se asemeja demasiado a lo que consideramos ficción y finalmente lo que quizás marca más la diferencia con la realidad sea el hecho de que la novela es gráfica, es decir que tenemos que enfrentar nuestra cultura occidental y adulta tan poco afín (hasta ahora) a creerse una historia contada a través de unos trazos ligeros como son los dibujo manga. Estos factores, unidos también a un guión que apoya la narrativa gráfica, hacen que rápidamente asociemos la historia que estamos leyendo y viendo a un drama de ficción. El problema radica en que la historia de Akira es excesivamente parecida a la realidad histórica. En este artículo trataremos de manifestar en clave histórica lo que el autor pone en clave de novela gráfica con respecto al armamento militar que se usa en el manga.

Armas

La historia del armamento está bien documentada y no ha dejado de crecer hasta el punto de que se ha tenido que poner límites a una carrera que parecía no tener fin. Estos límites versan en torno al "sufrimiento innecesario". Se produce cuando el combatiente ha sido ya retirado del campo de batalla y sin embargo continúa sufriendo las heridas de guerra, por lo que se ha tenido que definir y diferenciar entre ambos sufrimientos, es decir que se entiende que una vez retirado el soldado este ya no causará más daño al enemigo y no hay necesidad

[1] La telequinesis y los fenómenos paranormales no son aceptados por la Comunidad científica, en España el caso más célebre es el de Uri Geller (Tel Avid, 1946), famoso por doblar cucharas. Pero hay otros como la española Mónica Nieto Tejada (Cáceres, 1972). En el ámbito internacional fueron reconocidos el Grupo Rhine y personas como Nina Sergejevna Kulagina (Leningrado, 1926-1990).

por tanto de un sufrimiento de posguerra. Una de las primeras potencias en advertirlo fue Rusia en una fecha tan temprana como 1860 cuando el ejército había creado una bala que hacía explosión en el cuerpo del soldado[2]. En 1868 se convocó en San Petersburgo una conferencia internacional para debatir estos asuntos ya que el zar no estaba dispuesto a dejar de usar un arma nueva si el enemigo la seguía utilizando. Aquel acto se conoció como la Declaración de San Petersburgo y fue seguido por otros hitos similares donde se abordaba dicha cuestión: 1899 en La Haya, 1907 en los Países Bajos o 1949 en Ginebra. Este último destaca por varias razones. El Derecho Internacional Humanitario (DIH) cuenta con una serie de instrumentos como es el Convenio de Ginebra de 1949, que consta de cuatro tratados internacionales a los que se le adhieren tres Protocolos de carácter humanitario. Esta idea partió de Henry Durant, empresario suizo que tras contemplar los desastres de-

FIG. 1. Ôtomo, K. *Akira.* Barcelona, Ediciones B, 1999, vol. 1.º, p. 216.

rivados de la guerra franco-suiza de 1859 construye lo que se llamó el *"Comité de los Cinco"* que pronto derivó en la Cruz Roja, cuyo emblema es la bandera de Suiza con los colores invertidos. Los convenios son cuatro: 1) los relacionados con los ejércitos en campaña, 2) los ejércitos en el mar, 3) el trato a los prisioneros y 4) el trato a los civiles. Por otro lado se puso de manifiesto la necesidad de un distintivo neutral en caso de conflicto por lo que se eligió la cruz roja sobre fondo blanco, al que luego se adhirió la media luna roja y el llamado

[2] Gutman, R. y Rieff, D. *Crímenes de Guerra, lo que debemos saber.* Barcelona, Debate, 2003.

Cristal Rojo, símbolo incorporado en 2005 cuyas connotaciones religiosas son nulas. También se ha aceptado la Estrella de David Roja en el caso israelí.[3]

En el tomo primero de Akira (pag. 216) el coronel baja por vez primera a las profundidades donde Akira permanece encerrado y comenta para sus adentros:

> ¡Qué desgracia! Tenían miedo, estaban asustados… decidieron ocultarlo… decidieron enterrar las raíces de una gran civilización… volvieron la espalda a lo que la ciencia les ofrecía… e intentaron enterrar para siempre el agujero que habían hecho con sus propias manos.

La viñeta que ocupa dos páginas ofrece una visión del general ante la gran cúpula donde permanece Akira criogenizado, dándonos ya una idea de lo peligrosa que llegó a ser la ciencia y apunta para nuestro interés unas pinceladas de lo que vendrá en páginas sucesivas. Lo que nos interesa es precisamente cómo Ôtomo trata el tema armamentístico desde un punto de vista moral y también legal. El plano no tiene desperdicio. Posee un efecto impactante de lo que se quiere transmitir, dando a entender lo que es Akira, qué tipo de arma es, y a qué nos enfrentamos. Hay también una utilización del lenguaje del manga magistral, sacando el máximo partido de la expresión gráfica (FIG. 1).

Las leyes tratadas en las convenciones antes citadas prohíben aquellas armas que contengan elementos indetectables como el vidrio transparente, las balas dum-dum, o las bayonetas dentadas por causar un sufrimiento innecesario. De igual modo podemos decir que según para que se utilicen estas armas pueden ser lícitas o ilícitas, debiendo tener en cualquier caso un objetivo militar. Los cohetes V-2 que utilizaron los alemanes en la Segunda Guerra mundial eran ilícitos porque su imprecisión era tal que no sabían a ciencia cierta dónde estallarían. De la misma manera las bombas incendiarias utilizadas por los japoneses contra EE UU o, ya más cerca en el tiempo, la utilización de misiles Scud utilizados en la guerra de Irak, eran tan imprecisos que son considerados armas indiscriminadas. Como cabría pensar, las armas nucleares estarían dentro de este grupo ilícito por su destrucción masiva, sin embargo no es así ya que pueden ser muy precisas y destruir objetivos militares. Su uso ilícito es más bien moral pues hay una gran descompensación entre la destrucción del objetivo militar, la muerte de civiles y el daño medioambiental. Todos estos elementos afloran en el manga y en aquella frase se explicita que Akira tuvo que ser soterrado por estos motivos. El artículo 35 del Protocolo I de 1949 adicional a los Convenios de Ginebra proscribe aquellos medios de combate que "causen daños extensos, duraderos y graves al medio ambiente natural".[4] A partir de la página 113 del segundo volumen, Kaneda utiliza un arma láser que disparará hasta que se le agote la batería contra, en ese momento su enemigo, Tetsuo. Bien, pues en el Protocolo IV de 1995 se prohíben las armas láser por que provocan ceguera (FIG. 2).

---

[3] Hoja informativa de la Cruz Roja. Resumen de los Convenios de Ginebra de 1949 y sus Protocolos Adicionales en http://es.scribd.com/doc/146969296/Convenios-de-Ginebra#scribd. Cruzrojaamericana.org. Septiembre de 2006.

[4] Hoja informativa de la Cruz Roja. *Op. cit*. p. 5.

FIG. 2. *Akira.* Ôtomo, K. Fotograma. 1988, producción de Ryohei Suzuki y Shunzo Kato (Toho).

El Convenio sobre Armas Biológicas de 1972 prohíbe "la investigación, el desarrollo, la producción, el almacenamiento y la adquisición de armas biológicas y tóxicas".[5] De estas armas ya se había debatido en anteriores congresos y probablemente se continúe hablando, pues aunque lo peligroso del asunto es su manipulación y conservación, países como Rusia mantenían un plan secreto admitido por Boris Yeltsin en 1992 de armas biológicas.[6] En *Akira* no hay este tipo de armas pero sí en otra historia narrada por Ôtomo llamada *Stink Bomb* (FIG. 3), cortometraje introducido en la obra *Memories*, que trata sobre un accidente ocurrido por la confusión de un empleado de laboratorio al tomar una píldora equivocada y el personaje se convierte literalmente en una bomba fétida.

Según Terence Taylor, en 1991, Irak a pesar de firmar el Convenio Internacional de prohibición, poseía un programa avanzado de armas biológicas que incluía virus, bacterias y toxinas por lo que el gobierno americano lanzó la misión *Tormenta del Desierto*.

[5] Convención sobre la prohibición del desarrollo, la producción y el almacenamiento de armas bacteriológicas (biológicas) y tóxicas y sobre su destrucción. 1972 en http://www.cruzroja.es/dih/pdf/Convencion_de_1972_sb_armas_biologicas_y_toxinicas.pdf

[6] Gutman, R. y Rieff, D. *Op. cit.* p. 70.

FIG. 3. "Stink bomb". Ôtomo, K. 1995. Corto de animación incluido en el anime *Memories.*

A partir de estos momentos tanto EE UU como Gran Bretaña adoptaron un programa preventivo contra el ántrax y otras toxinas neurotóxicas como el gas sarín (utilizado por la secta Aun Sinrikyo para perpetrar sus ataques en el metro de Tokyo) de la que debemos decir que es muy tóxica, pero mucho más lo es el ántrax, de la que, según estudios realizados, un misil que disemine 30 kilos de este producto puede matar entre 80.000 y 100.000 personas. Pero las hay peores. El ataque de mayores dimensiones hasta la fecha con armas tóxicas se produjo en la ciudad de Halabja el 15 de marzo de 1988, cuando tropas iraquíes gasearon a la población kurda durante tres días con gas sarín, tabún y el peor de todos: VX. Al menos 5.000 personas murieron en unas horas y con el tiempo los índices de enfermedades tumorales, cancerígenas y neuronales se han cuadruplicado en diez años, por no hablar de un número muy elevado de infecciones en la piel, los trastornos psicológicos severos, así como la traumática visión de la malformación corporal. En este caso parecía no haber dudas sobre el responsable, que fue Saddan Hussein, pues este personaje no ratificó los convenios protocolarios de 1977 vinculados al Tratado de Ginebra. Se sabe que Saddan Hussein utilizó gas en al menos sesenta ocasiones contra población civil por lo que se estiman en 60.000 las víctimas fallecidas bajo su mandato. En *Akira* se utilizan armas químicas varias veces. La primera vez que aparece utilizadas por un soldado americano es en la página 183 del tomo 5.º (FIG. 4). Ryu intenta convencer al soldado para que nos las utilice: "¡no puedes usarlas aquí! ¡Matarías a todos! ¡Piensa en la gente! ¡no sólo los súbditos del imperio, sino también los refugiados y los voluntarios de la Cruz Roja!". Más adelante, en la página 71 del tomo 6.º, este mismo soldado comenta apuntando a Tetsuo: "desarrollar los gérmenes de este gas les llevó mucho tiempo a los ingenieros de genética…" y a continuación se produce un disparo que produce justo el efecto contrario porque Tetsuo estaba convertido en un monstruo y de repente cobra apariencia de normalidad absoluta y un bienestar antes ignorado. Como respuesta Tetsuo le hace explotar su cabeza.

FIG. 4. Ôtomo, K. *Op cit*. Vol. 5.º, p. 183.

Pero ha habido otros casos relevantes de acciones militares con armas químicas. El primero de ellos se produjo durante la Primer Guerra Mundial (1914-1919), en la segunda batalla de Yprés, el 22 de abril de 1915, Alemania usó contra las tropas enemigas 180 toneladas de clorhídrico asfixiante, causado la intoxicación de 15.000 de personas, de las que fallecieron 5.000. Durante la guerra sino-japonesa (1937-1945), en la batalla de Wuhan, el ejército japonés usó armas químicas a través de la Unidad 516, entre ellas gas mostaza, lewisita, fosgeno y cianuro. Las víctimas mortales de militares y civiles chinos se estiman en 80.000 relacionadas solo con armas químicas. El caso más impactante por su atrocidad quizás sea los continuos ataques con Agente Naranja que arrojaron los aviones estadounidenses hacia la selva vietnamita (1957-1975), eliminando y malformando la vida de todo aquello que tocaba. En un principio el objetivo era eliminar la densa foresta que impedía la visión de los objetivos militares, pero el Agente Naranja fue penetrando en poblaciones enteras contaminándolo todo. El Agente Naranja es un potente herbicida (Dioxina) que modifica eficazmente la genética de los descendientes de los afectados, dando lugar a malformaciones indescriptibles incluso tres generaciones después de su vertido.

Con respecto a las armas nucleares, que es quizás la comparación más acertada entre lo que es el personaje de Akira y un arma real, en 1994 el Tribunal Internacional de la Haya concluyó:

> [la] amenaza del uso de armas nucleares podría ser contraria a las normas del derecho internacional aplicables a un conflicto armado, y en particular a los principios y a las normas del derecho humanitario.

> Sin embargo, en vista del estado actual del derecho internacional y de los elementos factuales a su disposición, el Tribunal no puede concluir de forma definitiva si la amenaza o el uso de armas nucleares seria legal o ilegal en circunstancias extremas de autodefensa en la cual la supervivencia misma de un estado estaría en peligro.[7]

En la actualidad hay cinco países que poseen y pueden poseer armamento nuclear: EEUU, Rusia, Gran Bretaña, Francia y China. Han manifestado el deseo de su posesión India y Pakistán.[8] Akira por su parte permanece bajo tierra como un arma nuclear muy destructiva, de hecho la bomba que inicia el manga no es tal, sino que a lo largo de las páginas, en torno al volumen cuarto, se revela que la provocación de la III Guerra Mundial fue Akira y ese es el motivo por el que lo criogenizaron y mantuvieron en esas condiciones bajo tierra.

Quizás la clave de *Akira* como obra maestra resida en el hecho de mezclar el desastre, la guerra y los niños. Todo ello lleno de contrariedad, empezando porque la temática de la historia de *Akira* es la amistad, pero no se explicita nada de ello, es a través de su lectura que este sentimiento afectuoso cobra fuerza. En 1994 Kenzaburo Oé recibió el premio Nobel de literatura y en su discurso titulado *Japón, la ambigüedad y yo* expresaba justo esa idea de que se ha incumplido el ideal antinuclear basado en "no fabricar, no poseer y no utilizar armas atómicas".[9] Pero al mismo tiempo han continuado el rearme y la militarización sobre todo en Okinawa, donde continúan las bases militares estadounidenses.

Experimentos

Lo más espeluznante de la comparación histórica que estamos haciendo entre el manga de *Akira* y los distintos tipos de armas de guerra es, que el personaje que encarna Akira no es otra cosa que un experimento biológico con un niño que había manifestado una serie de poderes (FIG. 5). Existían una red de campos de experimentación a partir de la anexión de los territorios manchures entorno al año 1937 que se extendía desde Mongolia hasta Singapur y desde Bankog hasta Manila, territorio conquistado por Japón hasta la fecha, cuyo teniente a cargo era Shiiro Ishii, un médico militar que consiguió situarse al frente del mando militar y así poder llevar a cabo programas de experimentos biológicos con humanos. Cada campo contaba con un número de cirujanos, farmacólogos, botánicos, biólogos y médicos militares al servicio de las pruebas que ordenaba Ishii. Se calcula que murieron entre 12.000 y 15.000 personas, hombres, mujeres y niños.

Las actuaciones llevadas a cabo fueron sobre todo infectar a los reclusos con todo tipo de tóxicos biológicos y enfermedades virales para observar su proceso, inyectar distintas soluciones para ver su reacción y documentar los resultados. El objetivo fue siempre el mismo, dominar Asia y expandirse para conquistar más territorios y para ello pensaron que eran

---

[7] Pigrau Solé, A. *El empleo de armas nucleares ante el derecho internacional humanitario*, p. 152 en http://www.frdelpino.es/wp-content/uploads/2014/10/en_6-Antoni-PIGRAU-SOL%C3%89.pdf.

[8] En julio de 2015 parece que ha habido un acercamiento amistoso entre EEUU e Irán, comprometiéndose este último a no crear armas nucleares, acontecimiento notablemente celebrado por las autoridades occidentales.

[9] Kenzaburo, O. *Cuadernos de Hiroshima.* Barcelona, Anagrama, 2011.

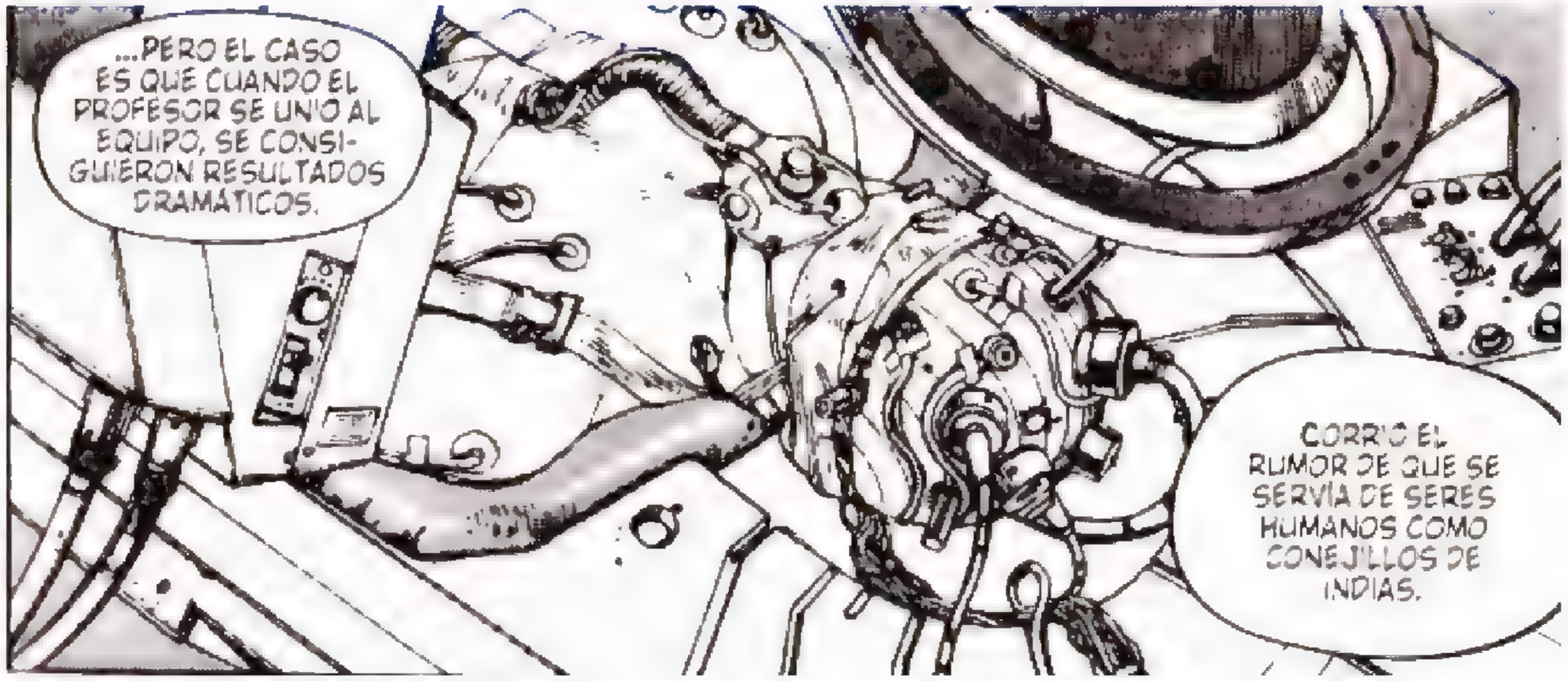

...PERO EL CASO ES QUE CUANDO EL PROFESOR SE UNIÓ AL EQUIPO, SE CONSIGUIERON RESULTADOS DRAMÁTICOS.
CORRÍO EL RUMOR DE QUE SE SERVÍA DE SERES HUMANOS COMO CONEJILLOS DE INDIAS.

FIG. 5. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 183.

imprescindibles estos experimentos, así como armas biológicas, y antes de lanzarlas en el campo de batalla, serían probadas en humanos. El centro de estas operaciones era Ping Fan entre otros, un área retirada perteneciente a la ciudad de Harbin, al norte de China. Inyectaban toxinas directamente sobre los campesinos haciéndoles creer que eran vacunas.[10] Pero esto era lo más suave, pues como se conoce a esas personas le practicaron a continuación la vivisección ya que el objetivo era observarlo in situ. Imágenes similares vemos en *Akira*, donde el autor ofrece distintos momentos de la experimentación con los niños. El derecho internacional prohíbe el uso de métodos bacteriológicos desde 1925 según el Protocolo de Ginebra como respuesta a las armas empleadas en la Primera Guerra Mundial, sobre todo el gas mostaza, y en 1945 en el proceso de Nuremberg se declaró estos experimentos científicos no como crímenes de guerra sino como crímenes humanos. Estos acuerdos fueron ratificados en el Convenio de Ginebra de 1977 que prohibió su uso, incluso con el consentimiento del sujeto. En Harbin También se cometieron experimentos de resistencia física, al igual que los cometieron los médicos militares alemanes. En la historia de *Akira* se pueden ver algunas páginas conmovedoras en este sentido en el tomo sexto en torno a la página 357. En viñetas anteriores hay una explicación de una voz que intenta justificar estos experimentos cuando dice "¿acaso dudas de la capacidad del espíritu humano para elegir su camino?" A lo que Kaneda responde: "¡Gilipollas! ¡Nadie me va a hacer creer que Tetsuo y todos los pequeños mutantes arrugados del laboratorio representan las aspiraciones de la raza humana!" Y a continuación aparecen las viñetas con aquellos niños en "guarderías" rodeados de científicos y los niños conectados a grandes máquinas y con el cráneo tapado con una protección metálica donde podemos leer: "la mayoría no conoció más suerte que la

[10] Para más información véase el artículo "Japanese biomedical experimentation during the World-War-II era" de Sheldon Harris o páginas relacionadas con la "Unidad 731". Parece increíble como las normas del Convenio de Ginebra de 1925 sobre la prohibición de armas biológicas que fueron repartidas en folletos para no fomentar la investigación de armas biológicas, llegaron a manos del médico Ishii, para este, acto seguido, hacer todo lo contrario de aquellas recomendaciones y comenzar a pensar en un programa de armas de destrucción masiva. La documentación y los testimonios son espeluznantes. También se hizo una película, *Man behind the sun* (Tun Fei Mou, 1988) que narra estos hechos.

muerte o la locura, y muchos que vieron la fuerza desarrollarse en ellos fueron abandonados, totalmente enfermos, la fuerza sólo les ha traído miseria…". (FIG. 6)

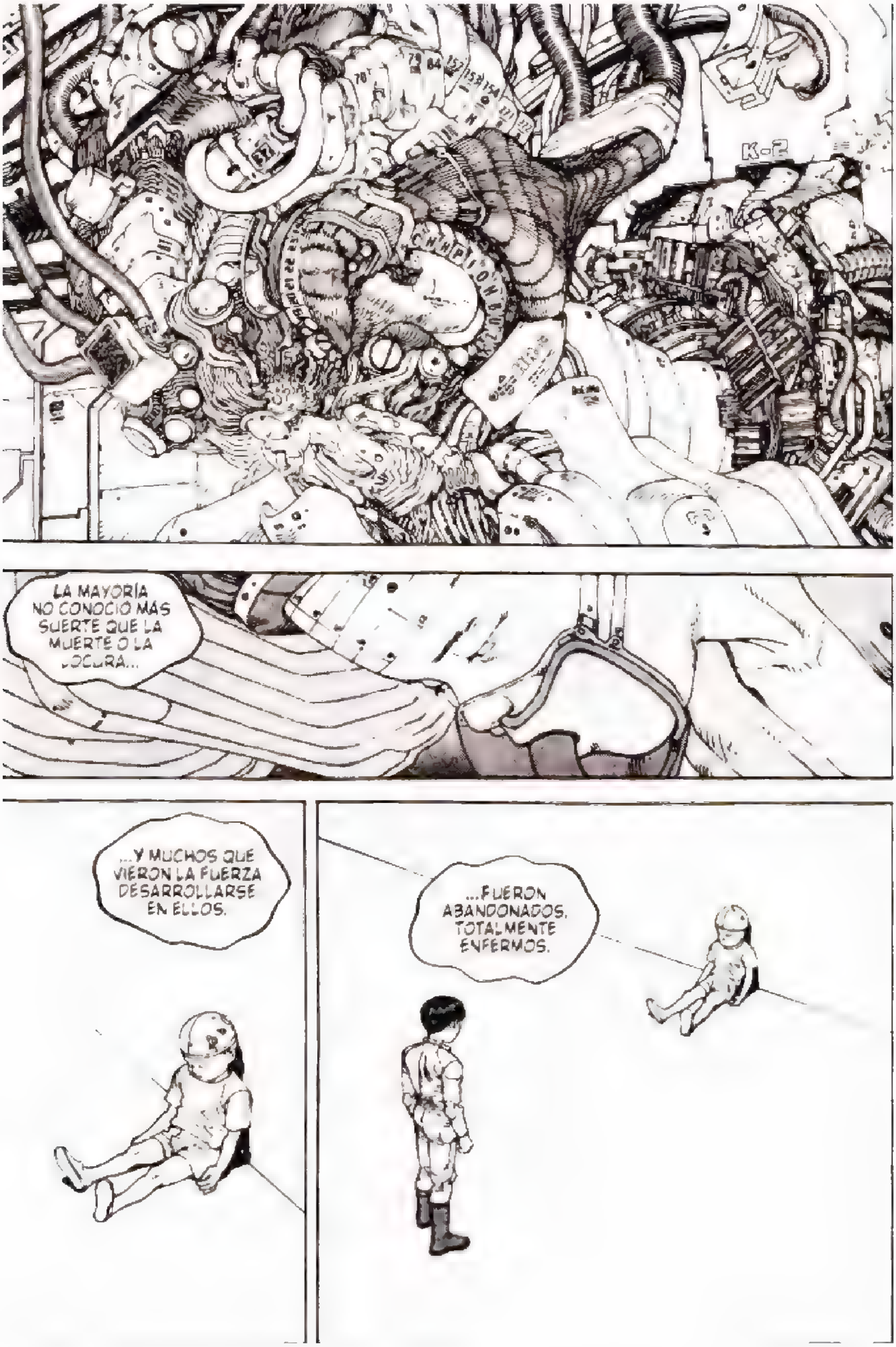

LA MAYORÍA NO CONOCIO MAS SUERTE QUE LA MUERTE O LA LOCURA...
...Y MUCHOS QUE VIERON LA FUERZA DESARROLLARSE EN ELLOS.
...FUERON ABANDONADOS, TOTALMENTE ENFERMOS.

FIG. 6. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 6.º, p. 359.

En el caso de Japón los crímenes fueron juzgados parcialmente, de hecho muchos de los médicos que cometieron atrocidades fueron incorporados a la vida cotidiana de posguerra. Además debido a que después de la guerra Japón fue ocupado por los EE UU, a estos le interesaba toda la información de aquellos experimentos, por lo que han sido silenciados al máximo posible. Se ha estimado en 10.000 los folios que los norteamericanos se llevaron con toda la información.[11] Aunque las crueldades mayores fueron llevadas a cabo por los nazis. Son múltiples los ejemplos llevados a cabo por el Doctor Mengele, llamado «el ángel de la muerte». Debido a que el nazismo tenía como objetivo una raza superior de arios comenzaron a realizar una serie de experimentos con los prisioneros que aportara mayor conocimiento y más específico entorno al comportamiento del cuerpo en general así como su resistencia en condiciones adversas. Se han descrito numerosas torturas de las que tomaremos una muestra: introducir a un individuo en agua helada para saber a qué temperatura muere un hombre por congelación. A otros hombres antes de que perecieran se les sacaba de este baño helado para introducirlos en otro baño, en este caso de agua hirviendo. Amputar las extremidades y coserlas en otros individuos con el objetivo de observar si el cuerpo era capaz de actuar con los miembros de otros, etc. Al parecer al doctor Menguele le gustaban especialmente los gemelos y los niños. Con los primeros intentaba ver si causándole daño a uno, el otro reaccionaba. Y con los segundos constan casos de haber cosido niños por la espalda a pares con la intención de que se convirtieran en siameses, pensando que sus cuerpos se unirían de forma natural.[12]

El experimento particular del manga de *Akira* está descrito por Lady Miyako en una conversación que mantiene con Tetsuo, ya que este ha ido a hacerle una visita por su confusión mental (página 182 del volumen 4.º):

> Todo empezó en los años sesenta… con un proyecto sin importancia, ni siquiera cifrado… Estaba a cargo de un puñado de gente del ministerio de defensa, cotejando datos y analizándolos… En los setenta, a raíz de sus descubrimientos, se reunió a un grupo de gente que presentaba una serie de rasgos singulares. Los científicos experimentaron con ellos, haciéndoles realizar una suerte de entrenamiento… Fue entonces que cierto profesor, sumamente polémico, empezó a mostrarse interesado. Su especialidad era el funcionamiento fisiológico del sistema nervioso central. En aquel entonces la fisiología nerviosa no estaba todavía estructurada y la mayoría de los colegas del profesor desaprobaron sus experimentos… pero el caso es que cuando el profesor se unió al equipo, se consiguieron resultados dramáticos. Corrió el rumor de que se servía de seres humanos como conejillos de indias. […] Construyeron tubos de vidrio minúsculos, más pequeños que los vasos sanguíneos… y llenaron esos tubos con agua salada. Insertaban esos tubos en las células nerviosas de los cerebros de los pacientes estimulándolas repetidamente con descargas eléctricas siguiendo pautas específicas con miras a alterar la composición genética. A continuación inyectaban directamente en el material genético de los pacientes la solución que habían obtenido de aquella manera. A esos niños los designaban con códigos… En una veintena. A todos los niños involucrados en el proyecto y que adquirieron poderes, les asignaron códigos numéricos. Pero los números veinte no eran corrientes, se reservaban para aquellos que mostraban dones superiores […] Y el niño al que llamaban… número 28… destruyó Tokio… y acabó con el profesor que le había creado y el historial del proyecto. Los únicos supervivientes fueron el mismo Akira… y otros tres niños que ya conoces. Tardaron tres años en averiguar que la catástrofe tenía que ver con aquel proyecto, y el gobierno tardó mucho en permitir la reapertura del proyecto. (FIG. 7).

[11] Veracity, D. *Experimentos médicos en seres humanos… en los EEUU.* 2006. Del sitio web Naturalnews. Traducción de Adela Kauffman en http://www.bibliotecapleyades.net/ciencia/ciencia_industryweapons178.htm.

[12] Herradon Ameal, O. *La Orden Negra. El ejército pagano del III Reich.* Barcelona. Edaf. 2011.

INSERTABAN ESOS TUBOS EN LAS CÉLULAS NERVIOSAS DE LOS CEREBROS DE LOS PACIENTES, ESTIMULÁNDOLAS REPETIDAMENTE CON DESCARGAS ELÉCTRICAS, SIGUIENDO PAUTAS ESPECÍFICAS CON MIRAS A ALTERAR LA COMPOSICIÓN GENÉTICA.
A CONTINUACIÓN, INYECTABAN DIRECTAMENTE EN EL MATERIAL GENÉTICO DE LOS PACIENTES LA SOLUCIÓN QUE HABÍAN OBTENIDO DE AQUELLA MANERA.

FIG. 7. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 184.

En el Estatuto de Roma de la Corte Penal Internacional se define nuevamente todas las normas de la guerra, que habían sido expuestas en el Convenio de Ginebra. Concretamente en el Articulo 8.º, punto 2, apartado a), sección II, declara como crimen de guerra: "La tortura o los tratos inhumanos, incluidos los experimentos biológicos". En el apartado b), sección X de ese mismo artículo se manifiesta la prohibición de:

> Someter a personas que estén en poder de una parte adversa a mutilaciones físicas o a experimentos médicos o científicos de cualquier tipo que no estén justificados en razón de un tratamiento médico, dental u hospitalario, ni se lleven a cabo en su interés, y que causen la muerte o pongan gravemente en peligro su salud.[13]

Y así un rosario de normas que están puestas precisamente porque en algún momento se cometieron estas barbaridades.

En 1975 se firmó un acuerdo que ratificaba la prohibición de armas biológicas. Fue firmado por los principales dirigentes URSS, Gran Bretaña y EE UU. A partir de este momento este acuerdo fue ratificado por 140 países. El problema radica en el compromiso verídico de los mismos a cumplir el acuerdo ya que en la actualidad sólo la mitad de estos países hacen una entrega voluntaria correspondiente a los informes requeridos[14]. Hemos de añadir que los EE UU desde el gobierno Bush (2001) no ratifica el acuerdo según afirmó el representante de EE UU Donald Mahley "A nuestro entender, el borrador del protocolo podría poner en riesgo la seguridad nacional y la información confidencial".[15] En 2006 el gobierno de

[13] VVAA. *Estatuto de Roma de la Corte Penal Internacional.* Brussels, 17 July 2014, p. 7 en www.ieee.es/.../Internacional/2014/CortePenalInternacional_EstatutodeRom...

[14] Machín, N. *Las armas biológicas.* Perspectivas de futuro. UNISCI *Discussion Papers,* n.º 35, p. 207 en revistas.ucm.es/index.php/UNIS/article/viewFile/46428/4362

[15] Gutman, R. y Rieff, D. *Op. cit.* p. 69-71.

Clinton tampoco firmó el acuerdo y el actual presidente Barak Obama tampoco, alegando las mismas disposiciones.

En España existe un grupo llamado GRUPABI (Grupo de Armamento Biológico) que está vinculado al OPAQ (Organización para la Prohibición de Armas Químicas), organismo creado con el objetivo de eliminar las armas químicas a nivel mundial. También existe en la actualidad un giro con respecto a cómo se ha entendido la experimentación científica apareciendo peligrosas nuevas líneas de investigación en el campo de la ingeniería genética o genómica, lo que apunta la experimentación biológica desde el punto de vista del cruce, la mutación y la creación de genomas que pueden ser utilizados como armas bélicas. Por estos motivos en 2006 la INTERPOL redactó un programa de prevención contra el bioterrorismo.

El Proyecto Manhattan

El Manhattan Engineer District, nombre oficial de lo que hoy conocemos como Proyecto Manhattan, fue una iniciativa norteamericana para crear bombas nucleares ante el temor de que antes lo hicieran los alemanes nazis. A la cabeza del proyecto se nombró a Lieslie Groves y al carismático Robert Oppenheimer que unió a un equipo de científicos que, sin dar toda la información, fueron reunidos bajo el mandato del presidente Roosevelt en Los Alamos, un paraje desierto que había elegido como lugar encubierto de sus experimentos nucleares. Para la creación de la bomba contaron con 37 fábricas y laboratorios de 19 Estados y de Canadá. Se emplearon 120.000 personas y los mejores científicos del país. Esto sucedió entre 1941 y 1945.[16]

Más tarde, en 1944, los EE UU se enteraron de que Alemania había abandonado el proyecto de crear una bomba atómica, pero ya era demasiado tarde, porque aunque se ha discutido mucho acerca de los motivos del lanzamiento de la bomba, a estas alturas, después de haber invertido tanto dinero (dos mil millones de dólares de la época) y esfuerzos en llevar a cabo el proyecto, los EE UU, con Truman ahora como presidente, no sólo querían finalizar la guerra sino mostrar su superioridad armamentística también a los rusos que observaban expectantes. Además las incursiones a pie en otras batallas militares, por ejemplo en Okinawa se habían cobrado muchas vidas de soldados americanos y con la utilización de la bomba se ahorraría tanto en vidas como en sueldos. Y finalmente, por qué no decirlo, todo el equipo se sentía excitado porque efectivamente había nacido una nueva forma de trabajar entre las fábricas y los científicos y ya las pruebas resultaron demoledoras, en el sentido de que esos años de esfuerzo y trabajo en el laboratorio por fin daban sus frutos y de alguna manera ellos mismos se habían sugestionado para pensar que hacían un bien patriótico y humano, por lo que no había ningún motivo para no lanzarla. Se sentían, en última instancia, pode-

[16] López aguilera, E., Prado Rodríguez, D. y Sastre Miguel, A. *Manhattan project: «el papel de los científicos en el desarrollo de la bomba atómica»*. 1999 en http://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/9730/Article019.pdf;jsessionid=D18089D82500FF1A80E53DA6B5BF1FF7?sequence=1ESlLldianres de la ETSETB. Para profundizar en el tema véase Preston, D. *Antes de Hiroshima, de Marie Curie a la bomba atómica.* Barcelona, Tusquets, 2008.

rosos y deseosos de poder, y su ejecución lo confirmaría.[17] En *Akira* encontramos numerosos estallidos de energía que provocan el mismo efecto que la bomba. Además, vemos que la cámara donde dormita cuando es desenterrada por Tetsuo es de las mismas formas que los proyectos donde se almacenaron las primeras bombas atómicas (FIGS. 8 y 9).

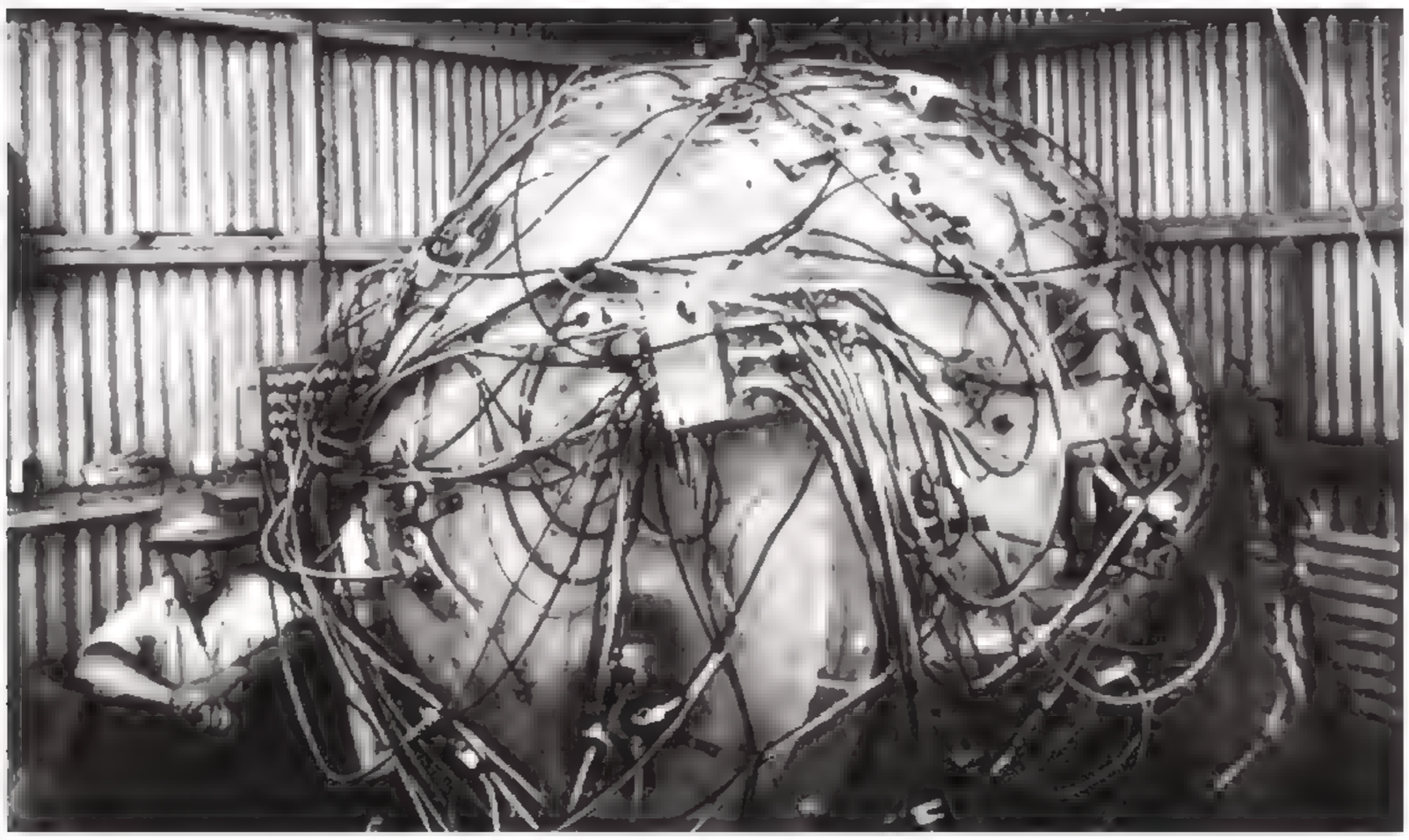


FIG. 8. Bomba de fisión compuesta de plutonio 239-Trinity/Gadget. Foto: Osti.gov

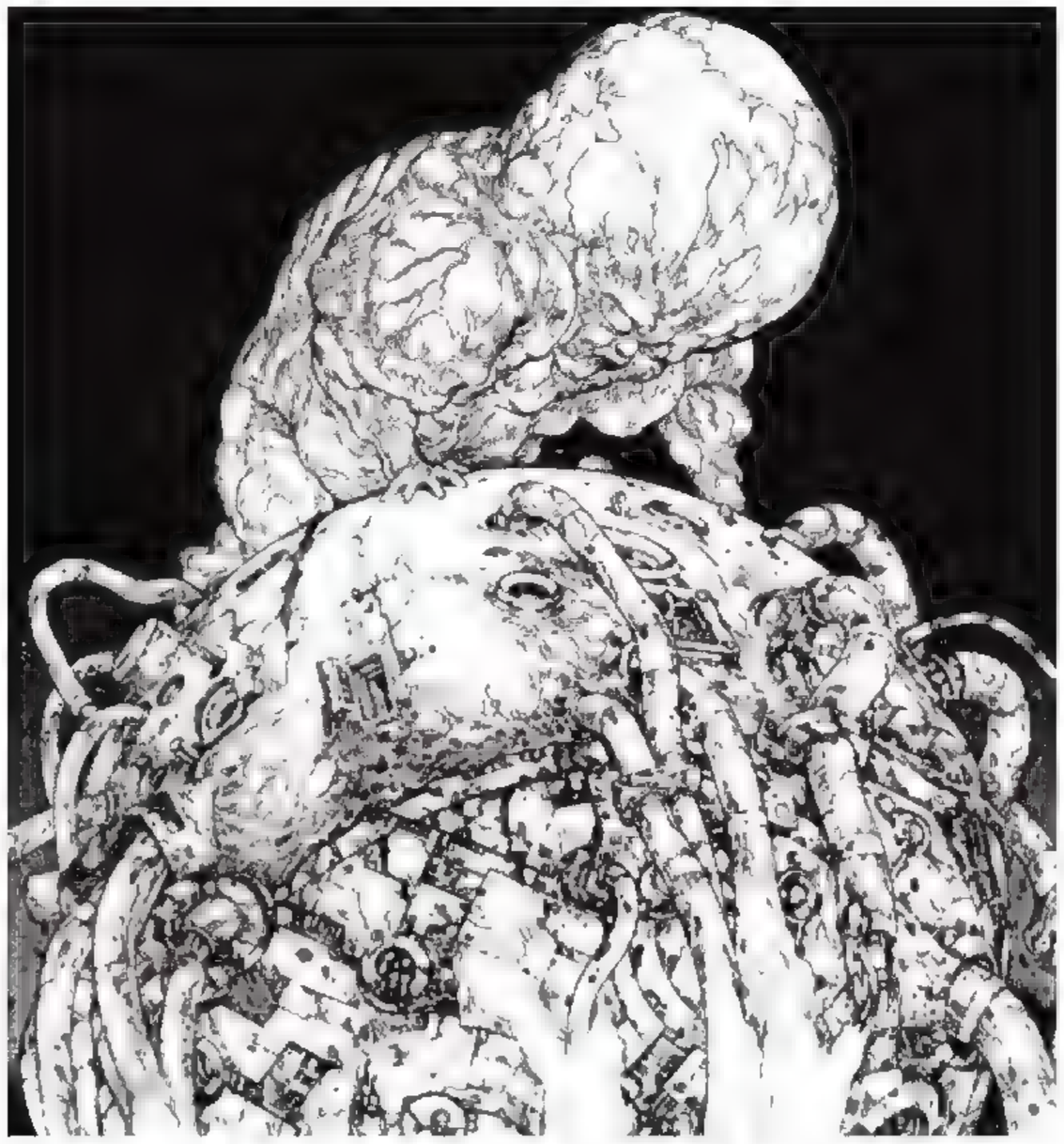


FIG. 9. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 6.º, p. 260.

[17] Hobsbawn, E. *Historia del siglo XX.* Buenos Aires, Crítica, 1998, p. 35.

El Secretario de Guerra Stimpson creó un comité que se reunió tres veces para resolver las pesquisas del lanzamiento: en qué ciudad, sobre qué punto, a qué hora, etc. Fue el 6 de agosto de madrugada que partieron tres aviones de grandes dimensiones (B-29) y el que portaba la bomba, al que llamaron Enola Gay. La bomba fue lanzada para que cayera sobre el puente Aioi, un puente en forma de T situado en el centro de Hiroshima. Hizo explosión a 700 metros de altura y se cree que mató a unas 100.000 personas. Los testimonios vivos lo cuenta con un infierno absoluto: cuerpos carbonizados y cortados por todas partes. La arquitectura quedó arrasada, tan solo se mantuvo en pie un edificio que era el único de la ciudad construido en hormigón y que han mantenido en memoria de aquel día, el resto eran casas tradicionales de papel y madera. En los días sucesivos se hicieron grandes piras para deshacerse de los cuerpos y controlar las epidemias, el olor a carne quemada, cuentan, era insoportable.

Al parecer algunos científicos se retractaron después de ver los efectos devastadores en Japón y crearon el llamado "Movimiento Científico" que intentaban persuadir al gobierno para retrasar el uso de energía atómica en actos militares; concretamente fueron científicos tan reputados como Niels Bohr o James Frank.[18] Este comienzo fue creciendo y el grupo científico se unió en noviembre de 1945 bajo las siglas FAS (Federation of Atomic (American) Scientistis). Esto les llevó a crear al año siguiente otro organismo dispuesto a tener el control de la energía atómica (AEC) Atomic Energy Commision. A partir de estos momentos ha habido un control sobre todo lo relativo a los asuntos que tengan que ver con lo atómico y nuclear a nivel mundial, pero no será hasta mucho más tarde que el presidente Kenedy prohibiera las pruebas y ensayos con bombas atómicas de las que han quedado numerosas grabaciones (FIGS. 10 y 11).

Se cuenta que a las pocas horas de caer la bomba comenzó a caer una lluvia color negro que comenzaron a beber porque no tenían agua en ningún otro sitio y había mucha gente con quemaduras severas, esta agua de lluvia resultó de lo más perjudicial pues había arrastrado toda la radiación del cielo. Shoei Imamura lo narra en su película *Kuroi ame* (*Lluvia negra*, 1989).

Cada superviviente de Hiroshima y Nagasaki tiene su historia. Llama la atención el caso de muchos ancianos que han quedado sin familia e intentan suicidarse porque no quieren formar parte de la lista de víctimas de guerra porque para ellos es una humillación. Los médicos cuentan cómo venían pacientes sin síntomas físicos evidentes y que sin embargo morían a las pocas semanas, a causa de hemorragias internas causadas por la radiación.

Además en estos momentos se desconocía los efectos de la radiación, en el ensayo llevado a cabo en el atolón Bikini, en las islas Marshall, situadas en el Pacífico Sur, el 1 de marzo de 1954 la radioactividad afectó a los 239 habitantes de la periferia. 49 murieron en los doce años siguientes. De igual modo terminaron los 28 observadores meteorológicos norteamericanos y 32 tripulantes del pesquero japonés Dragón de la suerte V, que faenaba en la zona.[19]

---

[18] López aguilera, E., Prado Rodríguez, D. y Sastre Miguel, A. *Op. cit.* p. 63.

[19] Kenzaburo, O. *Cuadernos de Hiroshima.* Barcelona, Anagrama, 2011.

FIG. 10. Observadores de la OTAN miran la explosión de la Operación Plumbbob Boltzmann el 28 de mayo de de 1957 Foto: National Nuclear Security Administration / Nevada Site.

FIG. 11, prueba atómica TRINIDAD. Alamogordo, Nuevo México, 16 de julio 1945, 15 segundos después de su detonación, se eleva en el aire sobre el desierto cerca de la ciudad de San Antonio. Foto: National Nuclear Security Administration / Nevada Site.

El manga *Akira* recoge numerosas explosiones de energía que tiene los mismos efectos que la bomba atómica y que apuntan directamente a ella (FIGS. 12, 13 y 14).

FIG. 12. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 3.º, pp. 266-267.

FIG. 13. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 6.º, pp. 330-331.

FIG. 14. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 6.º, p. 321.

Es interesante el testimonio de un médico americano que pudo entrar en la ciudad de Hiroshima justo después de que cayera la bomba: se trata del doctor Marcel Junod y describe muchos escenarios, pero llama la atención cómo estaba el centro mismo donde cayó la bomba:

> El centro de la ciudad era como una mancha blanca, lisa como la palma de la mano. No quedaba nada. Parecían haber desaparecido incluso los rastros de las casas. La mancha blanca se extendía sobre un diámetro de unos dos kilómetros. Estaba bordeada por un cinturón rojo, vestigios de casas quemadas, que se extendía sobre una distancia bastante larga, difícil de evaluar desde el avión, y que cubría casi todo el resto de la ciudad. El espectáculo era simplemente escalofriante.[20]

Allí se resume a cuatro grupos los tipos de víctima: por efecto cástico, quemaduras en general; efecto térmico, muerte por carbonización, se ha estimado que el suelo alcanzó una

[20] Junod, M. *El desastre de Hiroshima.* p. 296. En https://www.icrc.org/spa/assets/files/other/irrc-230-junod.pdf

temperatura de 6.000 grados centígrados; efecto mecánico, la fuerza de la onda expansiva, a 1.000 metros de la bomba era de 130 kg. por centímetro cuadrado, de ahí que dependiendo si la persona estaba dentro de una casa o fuera sufría un daño u otro; y por último efecto radiactivo, pues ya hemos apuntado que tanto el uranio como el plutonio eliminan los glóbulos rojos e individuos que aparentemente habían salido indemnes morían a los pocos días de la caída de la bomba.

Todos estos hechos han sido contados de varias formas y utilizando diversas herramientas artísticas. En 1973 el mangaka Keije Nakazawa lo narró en su obra *Hadashi no Gen*, traducido al castellano como *Pies descalzos*, que cuenta la historia desde el punto de vista de un niño y, como Akira, mantiene una actitud hostil ante lo estadounidense, como no podía ser de otra manera. Este manga fue censurado por los medios de comunicación occidentales por ser demasiado duro.[21] El nombre del protagonista Gen significa "raíz" o "fuente" y como dijo el autor:

> Llamé Gen al protagonista con la esperanza en que se convirtiera en una raíz o fuente de fortaleza para una nueva generación de humanos, una que pudiera caminar descalza sobre el suelo carbonizado de Hiroshima, sintiera la tierra bajo sus pies, y tuviera el valor de decir "no" a las armas nucleares.[22]

Otros aspectos de la Guerra

Es pertinente comentar que Akira es también un niño soldado, no como los que estamos acostumbrados a ver, pero sí es utilizado por los adultos y el aparato militar con fines bélicos, y esto lo convierte a su vez en un arma de destrucción, en su caso, masiva. La diferencia con la realidad es más bien que los niños en la historia de *Akira* forman parte de un programa oculto, aunque como vamos a ver los niños soldados son "usados" con distintas funciones. Los niños soldados se dan en países donde no hay un ejército regulado profesionalmente y dirigido por unos gobernantes al modo europeo, de hecho la mayoría de países donde se dan son africanos. En el manga, si se utilizan niños, se debe a que el profesor lo que quería obtener era una mutación del sistema nervioso central, para obtener una especie nueva que el gobierno utilizaría como arma de guerra, por tanto la finalidad es una suerte de niño soldado. Graca Machel, autora de un estudio elaborado para Naciones Unidas sobre el impacto de menores en conflictos bélicos, ha calculado que entre el año 1995 y 1996, 250.000 menores sirvieron a ejércitos gubernamentales o fuerzas de oposición.[23] Tanto el Protocolo adicional de 1997 aplicado a conflictos internos como el Estatuto de Roma firmado en 1998 prohíben el reclutamiento de menores de quince años así como que los dirigentes se abstengan de su inclusión en sus tropas ya que para el Tribunal Penal Internacional constituye un crimen de guerra.

---

[21] Gravett, P. Manga, *la era del nuevo cómic.* Madrid, H Kliczkowski, 2004.

[22] Gravett, P. *Op. cit.*

[23] Capdevila, G. *Derechos humanos: infancia, blanco de las guerras actuales,* 2015. En http://www.ipsnoticias.net/1997/12/derechos-humanos-infancia-blanco-de-las-guerras-actuales/

FIG. 15. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 106.

También hay una relación directa entre la droga y la guerra o más exactamente entre la droga y el acto bélico. Esta situación ocurre también en la actualidad, los dirigentes drogan a los niños soldados para potenciar su estado (llamemos criminal) y para quitarles el temor. Más cruel si cabe es la utilización de niñas soldados como objeto sexual, como avanzadilla de vanguardia, a veces las hacen andar por los campos para detectar minas, o incluso salir al paso para comprobar la presencia de francotiradores o, como hemos visto, con bombas adosadas al cuerpo para crear el pánico entre la multitud, y es obvio que son usadas por el motivo de que las niñas levantan menos sospechas. Por último, esta serie de desgracias no acaba aquí, pues una vez terminado un conflicto bélico, la inclusión de estas niñas en la sociedad es dificilísimo. Para ello se puso en marcha el denominado DDR (Desarme, Desmovilización y Reinserción) con el objetivo que amortiguar el impacto creado por el conflicto. Pensemos que una niña, que sea adicta a las drogas y que posee un trauma de postguerra no es muchas veces bien recibida por su comunidad de origen, por el hecho de que ha sido violada reiteradas veces, ha tenido una descendencia indeseada o ha contraído alguna enfermedad grave, por no hablar de los actos de mutilación, por lo que los miembros de su comunidad pueden reprocharle el hecho de haberse casado con un individuo de una comunidad diferente. Es, como podemos ver, un trauma difícil de superar que marcará el resto de sus días. En el manga *Akira* encontramos esta figura en la "novia" de Tetsuo, Kaori, y sus compañeras. Se presenta como una chica prisionera, esclava sexual de Tetsuo que finalmente muere en la monstruosidad de su represor (FIGS. 15 y 16).

Por otro lado, algunos gobiernos, han tenido afán de encontrar una sustancia útil para la guerra. Si nos remontamos a mediados del siglo pasado, el caso más sonado fue el llamado *MK-ULTRA*, Fue una operación encubierta llevada a cabo por la Agencia Central de

FIG. 16. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 105.

Inteligencia (CIA) en 1953 y animada por experimentaciones similares en Dachau. La operación fue llevada a cabo por una sección semisecreta conocida como División Química por el farmacólogo S. Gottilieb, que recibió buenas sumas de dinero para adquirir la recién descubierta LSD. Incluso insinuaron a su descubridor, A. Hofmann para que creara una manera de filtrar la droga en la población con el objetivo de crear ataques sorpresas y "producir estados indiscernibles de la insania mental"[24]. Este parece ser el objetivo principal, el de crear un arma no letal pero que asegurara la ventaja y la victoria en un momento dado. Este programa junto con el de *Clímax de medianoche*, que consistía en observar a los clientes de un prostíbulo totalmente vigilado donde las prostitutas vertían, sin que el cliente se percatara, LSD en sus copas y a continuación se observaba el comportamiento de los mismos. Los experimentos fueron un poco más allá llegando a utilizar los alucinógenos en un individuo que, con anestesia local, se le iba preguntando a la misma vez que un cirujano le rebanaba el cerebro con su bisturí. El número de experimentos con humanos derivado de estos programas son varios miles americanos y también laosianos, camboyanos y vietnamitas. El psiquiatra H. Abramson recibió 85.000 dólares para producir los siguientes efectos en sus enemigos: "a. Trastornos de la memoria; b. Desprestigio por conducta aberrante; c. Alteración de pautas sexuales; d. Entrega de información; e. Sugestibilidad; f. Creación de dependencia".[25]

El proyecto *Mk-Ultra* se desvaneció tras otro experimento llevado a cabo por sorpresa por la propia CIA donde un hombre se arrojó al vació tras pensar que se había vuelto loco sin

[24] Escohotado, A. *Historia General de las drogas.* Madrid, Alianza, 1989, p. 611.
[25] Ibíd.

ningún motivo y es que simplemente no sabía que había sido objeto de una "emboscada" entre colegas.

En la misma dirección apuntaba el modelo *Stargate*, era el proyecto de espionaje psíquico de la CIA desarrollado a partir de los años 70. Este programa estudiaba lo que se ha denominado visión remota o clarividencia. La CIA contaba con personas que decían tener poderes extrasensoriales y clarividentes y eran capaces de describir un lugar a enormes distancias: situación de las bases secretas militares y otros objetivos. El proyecto estaba a cargo de Russel Targ y Harol Puthoff bajo el llamado *SCANATE* (escaneo por coordenadas).[26] Aunque no entraremos en este apartado en profundidad, *Akira* está lleno de alusiones en este sentido. Los poderes que manifiestan los niños con cara de anciano son telequinésicos y también clarividentes. Pero no sólo ellos, sino que encontramos a lo largo del manga otros personajes peculiares, como por ejemplo el hombre pájaro, que con una venda en sus ojos es capaz de ver quien entra en los territorios del Imperio (FIGS. 17 y 18).

FIG. 17. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 219.

En el caos que supone la destrucción de la ciudad, Ôtomo ofrece también algunas viñetas al pillaje y a la violación. La prohibición del pillaje ha sido explicitada en distintos convenios. Primero en el de 1907 en La Haya "el saqueo de una ciudad o una localidad, aun cuando haya sido tomada por asalto, está prohibido"[27]. Dos ideas completamente distintas nos asaltan porque hay que diferenciar distintos tipos de pillaje. El primero sería un pillaje de supervivencia para mantener a las tropas, para lo que se puso en práctica la táctica de la *tierra quemada,* que consistía en abandonar la población y quemar todas las provisiones con el fin precisamente de no favorecer al enemigo, táctica muy empleada en la Unión Soviética, por lo que las tropas alemanas penetraron rápidamente hacia el interior durante Segunda Guerra Mundial. Esta idea de pillaje podríamos decir que es legítimo pues recompensa los

[26] Retama Yarto, J. D*el proyecto MK-Ultra al Stargate: las "guerras mentales" de EE UU.* 2014. En http://contralinea.info/archivo-revista/index.php/2014/08/10/del-proyecto-mk-ultra-al-stargate-las-guerras-mentales-de-estados-unidos/

[27] Convenio IV de la Haya relativo a las leyes y costumbres de la guerra terrestre. 1907 en http://www.cruzroja.es/dih/pdf/Convenio_IV_de_la_Haya_de_1907.pdf

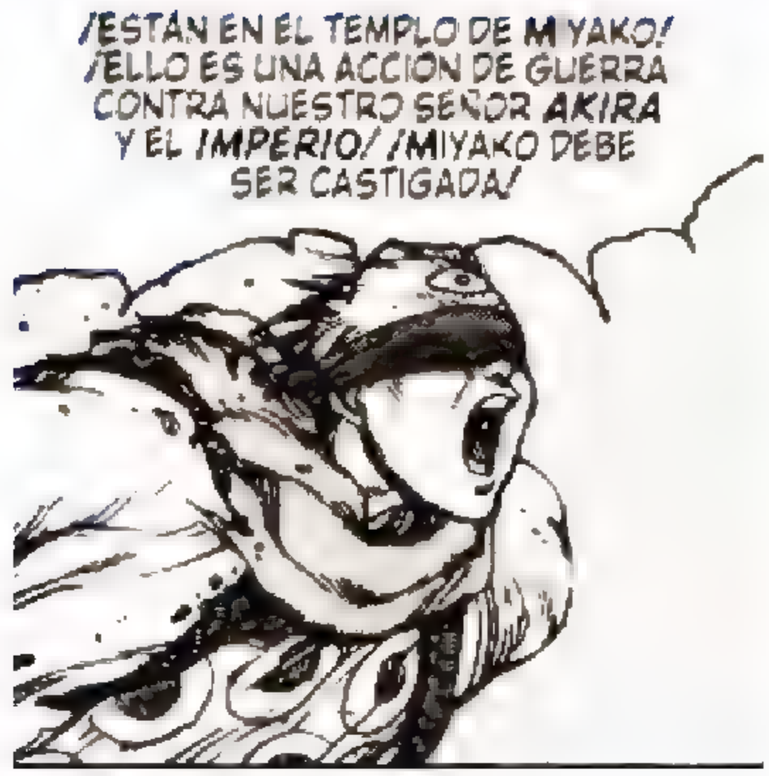

¡ESTÁN EN EL TEMPLO DE MIYAKO!
¡ELLO ES UNA ACCIÓN DE GUERRA CONTRA NUESTRO SEÑOR AKIRA Y EL IMPERIO! ¡MIYAKO DEBE SER CASTIGADA!

FIG. 18. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 219.

esfuerzos por la conquista realizada. Y por otro lado encontramos un pillaje de alto *standing* referido a lo patrimonial: obras de arte en general que constituyen el botín de guerra. Esto último no se da en el manga de *Akira*. Además está considerado crimen de guerra por el Tribunal Penal Internacional. Su artículo 8.º lo especifica en dos ocasiones: "Destruir o apoderarse de bienes del enemigo, a menos que las necesidades de la guerra lo hagan imperativo" y "Saquear una ciudad o una plaza, incluso cuando es tomada por asalto"[28]. En *Akira* el pillaje está retratado por el "ejército" de Akira que va acumulando el material que encuentra a su paso. También otros personajes como el jefe de la banda del payaso que va consiguiendo material con el que construir nuevas motos e incluso consiguió el arma láser que había disparado a Kaneda al principio y no se sabe cómo este personaje lo ha podido recuperar.

Encontramos otras viñetas donde la mujer se presenta como objeto, es el objetivo de un grupo de rebeldes a favor del Imperio de Akira. Como por ejemplo en el volumen 4.º, páginas 26 y siguientes un grupo se ha cruzado con Kai y la interceptan: "vaya, por fin pillamos una tía. Eh, ricura, mira lo que tengo para ti…". Y en la página 132 y siguientes otro grupo acorralan a Kai y a Chiyoko mientras estas hablan del destino y el problema que resulta no volver ver a Kaneda, un hombre comenta con los brazos abiertos y cara obscena: "Se acabaron vuestros problemas, ya no tenéis ni destino ni vida." (FIGS. 19, 20 y 21).

Para concluir la cuestión beligerante de *Akira* digamos que la imaginación va más allá y Ôtomo inventó para el manga un arma que no se ha hecho realidad, afortunadamente. Se trata del satélite SOL-740 y estoy convencido de que no está inventado pero seguro que ha podido ofrecer alguna idea. El satélite SOL es un arma enorme que flota en el espacio y que puede ser controlado desde tierra a través de una "pistola" láser que una vez apuntada hacia su objetivo es disparada y envía las coordenadas al satélite, con lo que SOL puede lanzar un rayo láser de dimensiones descomunales cuyo efecto es, si se puede, la desintegración de la materia, por tanto una vez que alcanza su blanco su destrucción está asegurada. Es precisamente con este rayo con que se le amputa el brazo a Tetsuo (FIGS. 22 y 23).

[28] *Estatuto de Roma de la Corte Penal Internacional.* Bruselas, 17 de julio de 2014, p. 7 en www.ieee.es/.../Internacional/2014/CortePenalInternacional_EstatutodeRom...

FIG. 19. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 27.

FIG. 20. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º. P. 132.

FIG. 21. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 145.

Conclusión

FIG. 22. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 4.º, p. 362.

Japón es un país que quedó estigmatizado por los hechos de la Segunda Guerra Mundial y por las bombas atómicas que fueron lanzadas sobre Hiroshima y Nagasaki el 6 y 9 de agosto de 1945 respectivamente, y ello ha quedado reflejado en la obra de Katsuhiro Ôtomo en general y en *Akira* en particular pero con un lenguaje paralelo que hemos llamado "apocalíptico", no solo por su vertiente catastrófica sino por su trasfondo verídico, por lo que podríamos hablar de *Akira* como una obra apocalíptica con un carácter historicista. De este

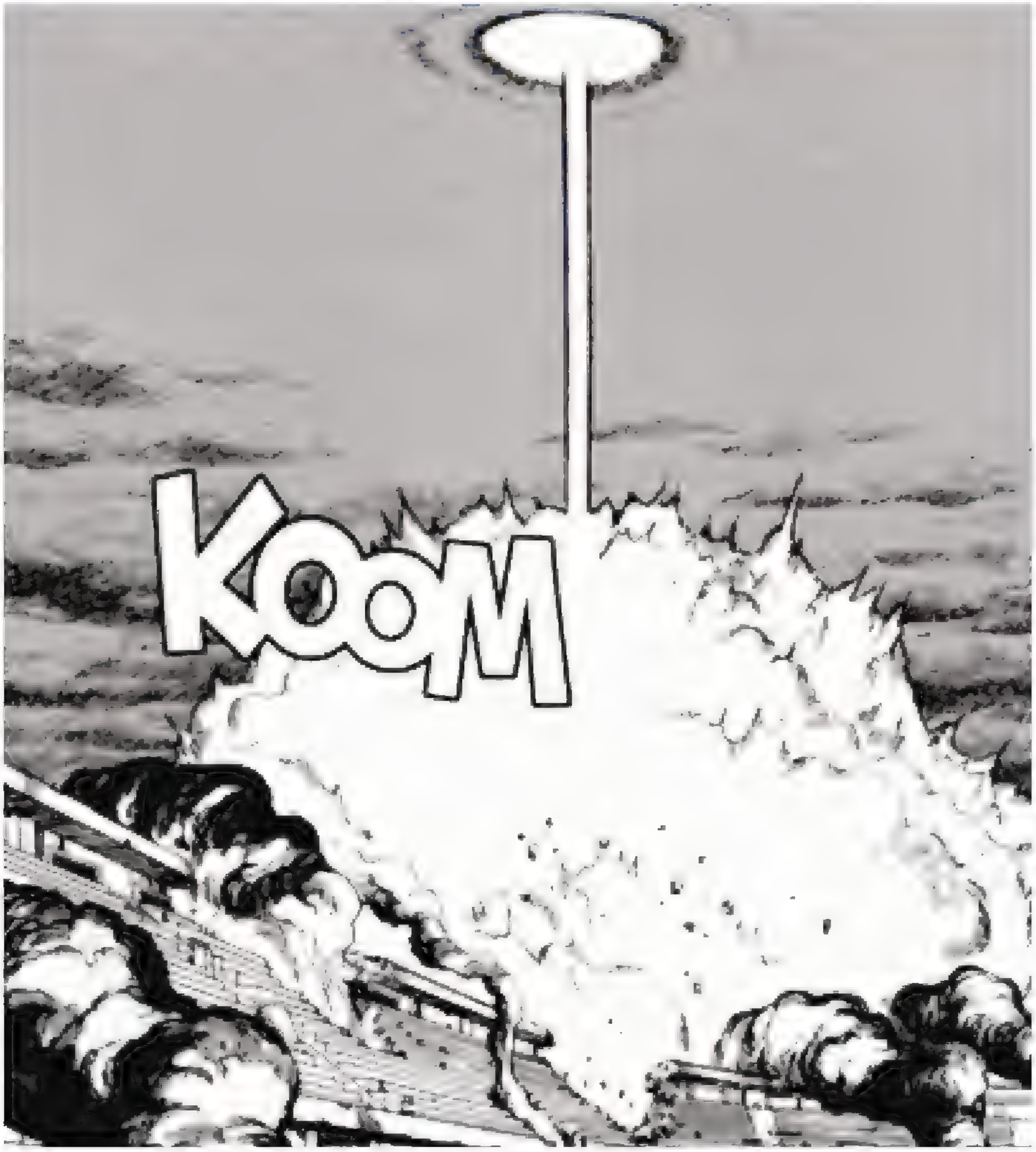


FIG. 23. Ôtomo, K. *Op cit.* Vol. 6.º, p. 143.

modo podríamos vincular a su autor a la generación de la llamada "literatura de la bomba atómica" (Genbaku Bungaku) o al menos toma el relevo de la misma, lo que nos hace pensar que las heridas de la guerra no han sido todavía curadas. Por otro lado me gustaría concluir diciendo que *Akira* no se limita a la cuestión beligerante que hemos tratado en este estudio sino que sus raíces profundizan también en lo que llamamos *contracultura*, movimiento que surgió en EE UU entorno a los años sesenta y que en *Akira* aflora en muchas ocasiones, será en otra entrega.

Referencias

Bueno Atanze, I. *Armas biológicas: situación y desarrollo*, 2012. En www.ieee.es/.../DIEEEO83-2012_ArmasBiologicas_SituacionRespuesta_I.B (Última revisión, agosto 2015)

Capdevila, G. *Derechos humanos: infancia, blanco de las guerras actuales*, 2015. En http://www.ipsnoticias.net/1997/12/derechos-humanos-infancia-blanco-de-las-guerras-actuales/ (última revisión, noviembre 2015)

Cid Luca, F. *De la literatura (y de otras resultas) que nos trajeron Hiroshima y Nagasaki*. 2013. En dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4331008.pdf (Última revisión, agosto 2015)

Chuc, V. *Prueba científica: ¿Necesaria o no?*. En www.amcmh.org/PagAMC/medicina/articulospdf/65PruebaCientifica.pdf. (Última revisión, agosto 2015)

Convención sobre la prohibición del desarrollo, la producción y el almacenamiento de armas bacteriológicas (biológicas) y toxínicas y sobre su destrucción. 1972 en http://www.cruzroja.es/dih/pdf/Convencion_de_1972_sb_armas_biologicas_y_toxinicas.pdf

Convenio IV de la Haya relativo a las leyes y costumbres de la guerra terrestre. 1907 en http://www.cruzroja.es/dih/pdf/Convenio_IV_de_la_Haya_de_1907.pdf

Escohotado, A. *Historia General de las drogas*. Madrid, Alianza, 1989.

Fernández Fernández, M. D. *El comercio exterior y la no proliferación de las armas químicas y biológicas*, 2002. En dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=236237

Gutman, R. y Rieff, D. (Coord.) *Crimenes de Guerra, lo que debemos saber*. Barcelona, Debate, 2003.

Harris H., S. *Japanese biomedical experimentation during the world-war-ii era*. En www.laguardia.cuny.edu/maus/files/Ethics-ch-16.pdf (Última revisión, agosto 2015)

Herradon Ameal, O. *La Orden Negra. El ejército pagano del III Reich*. Barcelona, Edaf, 2011.

Hidalgo García, M. M. *La 3º conferencia de revisión de la convención para la prohibición de armas químicas*, 2013. En www.ieee.es/.../2013/DIEEEI15-2015_ConferenciaRevisionConvencio (Última revisión, agosto 2015)

Junod, M. *El desastre de Hiroshima*. En https://www.icrc.org/spa/assets/files/other/irrc-230-junod.pdf (última revisión, agosto 2015)

Kenzaburo, O. *Cuadernos de Hiroshima*. Barcelona, Anagrama, 2011.

López Aguilera, E., Prado Rodríguez, D. y Sastre, M. A. *Manhattan project: «el papel de los científicos en el desarrollo de la bomba atómica»*, 1999. En http://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/9730/Article019.pdf;jsessionid=D18089D82500FF1A80E53DA6B5BF1FF7?sequence=1ESlLldianres de la ETSETB (Última revisión, agosto 2015)

Machín, N. *Las armas biológicas. Perspectivas de futuro*, 2014. En revistas.ucm.es/index.php/UNIS/article/viewFile/46428/4362 (Última revisión, agosto 2015)

Mendoza, Diego H. De. *Entre el pacifismo y la energía nuclear (1930-1955)*, 2007. En http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/0706/0706.0995.pdf (Última revisión, agosto 2015)

Ôtomo, K. *Akira*. Barcelona, Ediciones B, 1999.

Palacián de Inza, B. *El creciente uso de los niños soldados*, 2015. En www.ieee.es/Galerias/.../2015/DIEEEA12-2015_NinosSoldado_BPI.pdf (Última revisión, agosto 2015)

Pigrau Solé, A. *El empleo de armas nucleares ante el derecho internacional humanitario*. En http://www.frdelpino.es/wp-content/uploads/2014/10/en_6-Antoni-PIGRAU-SOL%C3%89.pdf. (última revisión, noviembre 2015)

Retama Yarto, J. *Del proyecto MK-Ultra al Stargate: las "guerras mentales" de EE UU.* 2014. En http://contralinea.info/archivo-revista/index.php/2014/08/10/del-proyecto-mk-ultra-al-stargate-las-guerras-mentales-de-estados-unidos/(Última revisión, agosto 2015)

Veracity, D. *Experimentos médicos en seres humanos… en los EEUU*. 2006. Del sitio web Naturalnews. Traducción de Adela Kauffman en http://www.bibliotecapleyades.net/ciencia/ciencia_industryweapons178.htm. (Última revisión noviembre 2015)

VVAA. *Convenio de Ginebra del 22 de agosto de 1864 para el mejoramiento de la suerte de los militares heridos en los ejércitos en campaña*. Recopilado por la Cátedra de Estudios Internacionales/Nazioarteko Ikasketen Cátedra Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea UPV-EHU (Última revisión, agosto 2015)

VVAA. *Estatuto de Roma de la Corte Penal Internacional.* Bruselas, 2014. En www.ieee.es/.../Internacional/2014/CortePenalInternacional_EstatutodeRom... (Última revisión, agosto 2015)

VVAA. *Protocolos Adicionales a los Convenios de Ginebra del 12 de agosto de 1949*. Comité internacional de la Cruz Roja. En https://www.icrc.org/spa/resources/documents/publication/p0321.htm (Última revisión, agosto 2015)

VVAA. *Hoja informativa Resumen de los Convenios de Ginebra de 1949 y sus Protocolos Adicionales*. En http://es.scribd.com/doc/146969296/Convenios-de-Ginebra#scribd (Última revisión, agosto 2015)

Cuando dibujar es político.

Historiografía y memoria de las autoras de cómic en la transición.

Elena Masarah

Universidad de Zaragoza

Licenciada en Historia y Máster en Historia Contemporánea por la Universidad de Zaragoza. Actualmente realiza su tesis doctoral sobre cómics, feminismo y género en la transición española. Como investigadora especialista en historia de las mujeres en la España contemporánea, ha escrito artículos y asistido a congresos sobre mujeres y catolicismo, y cómics e historia. Es socia del Seminario Interdisciplinar de Estudios de la Mujer (SIEM) de la Universidad de Zaragoza, desde donde ha organizado diversas jornadas y conferencias, y forma parte, también, del equipo organizador de la Muestra Internacional de Cine Realizado por Mujeres.

Fecha de recepción: 24 de noviembre de 2015

Fecha de aceptación definitiva: 16 de diciembre de 2015

Resumen

El presente ensayo pretende dejar constancia de algunas de las ideas y opiniones manifestadas a lo largo de las jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española* (Zaragoza, 2015), elaborando a su vez un discurso de análisis que permita configurar una primera aproximación al estudio del feminismo y las autoras de cómic en la transición, olvidadas en la recuperación de la memoria de la historieta en España.

Palabras clave: cómic, mujeres, feminismo, historiografía, memoria.

Abstract

This essay wants to make a record of some ideas and opinions expressed in the conferences *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española* (Zaragoza, 2015), elaborating, in turn, an analytic discourse which allows to configure a first aproximation to feminism and comic women artists in the Spanish Transition studies. These women have been forgotten in the recall of the Spanish comic memory.

Keywords: comic, women, feminism, historiography, memory.

Cita Bibliográfica

Masarah, E., "*Cuando dibujar es político*. Historiografía y memoria de las autoras de cómic en la transición", en *CuCo: Cuadernos de cómic*, n.º 5 (2015), pp. 54-75

En el marco del Seminario Interdisciplinar de Estudios de la Mujer (SIEM) de la Universidad de Zaragoza tuvieron lugar, durante el mes de noviembre de 2015, las jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española*. Realizadas en las instalaciones de la Casa de la Mujer del Ayuntamiento de Zaragoza, estas jornadas constaron de dos actividades paralelas y relacionadas: por un lado, la exposición *Núria Pompeia sola ante la viñeta*, organizada por el Colegio de Periodistas de Cataluña y comisariada por Pepe Gálvez en el marco de la Mostra CaricArt 2012, y traducida al castellano por el SIEM; y por otro, un ciclo de conferencias cuyo propósito era dar a conocer y examinar el contexto histórico y el surgimiento de varias generaciones de autoras que en la transición, y en los años posteriores, hicieron de su trabajo en el mundo del cómic un medio para la reflexión y la crítica feministas. De este modo, reconocidas figuras de la divulgación, la investigación y la historieta pasaron por las cuatro sesiones de las que constaba el ciclo: la primera dedicada a la figura de Núria Pompeia; la segunda al análisis histórico de la aparición del cómic adulto en los años de la transición; una tercera, de carácter práctico, acerca de las miradas en el cómic —especialmente la mirada sexista y misógina—; y una última donde se dio voz a dos de las más importantes autoras de cómic de los años setenta y ochenta en nuestro país, Marika Vila y Laura Pérez Vernetti.

Dos fueron los objetivos principales de estas jornadas. El primero, dotar de un enfoque histórico e historiográfico al estudio de un medio de comunicación, el cómic, que por sus peculiares características tiende a ser investigado desde perspectivas multidisciplinares —aunque no necesariamente interdisciplinares—: desde la historia del arte y la literatura hasta la sociología o las ciencias de la información, pero siempre con una ausencia notable de la historia. El segundo de los objetivos era realizar una aproximación a la memoria y a la historia de las autoras de cómic que, en la transición a la democracia, no perdieron la oportunidad de realizar una resignificación del discurso masculino y patriarcal, y una crítica feminista a la realidad social y política que estaban viviendo.

De este modo, el presente ensayo pretende dejar constancia de algunas de las ideas y opiniones manifestadas a lo largo de las jornadas, elaborando a su vez un discurso de análisis que permita configurar una primera aproximación al estudio del feminismo y las autoras de cómic en la transición, que fueron olvidadas en esa recuperación de la memoria de la historieta en España.[1]

[1] Aunque en el presente artículo nos referimos exclusivamente a las autoras de cómic y humor gráfico de la transición, cabe señalar que la invisibilización de las dibujantes de otros periodos históricos, especialmente aquellas que trabajaron en el mercado del "cómic femenino" y de agencias, ha sido, si cabe, todavía mayor. Es importante señalar algunos de los esfuerzos por rescatar su memoria que han tenido lugar en los últimos tiempos, como en los casos de María Pascual, de quien se han reeditado sus cuentos ilustrados en 2015, y Rosa Galcerán, recientemente fallecida, pionera desde la etapa republicana y última autora en recibir, en 2014, el Premio Honorífico del Colectivo de Autoras en reconocimiento a toda su trayectoria.

Cómic, historiografía y (des)memoria.

> *En la recuperación nostálgica de una serie de personas que leíamos tebeos de pequeños —personas del género masculino—, se ha obviado la existencia de un cómic hecho por mujeres y del cómic dirigido al público femenino. Se puede criticar su calidad como también se puede criticar la calidad del cómic dirigido al público masculino pero, en todo caso, se tiene que recuperar un elemento cultural en igualdad de condiciones.*[2]
>
> Pepe Gálvez

Tradicionalmente, la historiografía ha reducido la narración del pasado al relato de los *vencedores*, lo que ha supuesto, por tanto, la exclusión o marginación de todos los demás relatos existentes. Para poder comprender tal afirmación, tengamos en cuenta que la historia —tal y como indica el historiador Enzo Traverso— entendida como disciplina y como *tiempo histórico* nace de la memoria desde el mismo momento en el que toma distancia de ella, principalmente a través de una fractura histórica simbólica —en el caso de la historia contemporánea de España, 1898, 1936 o 1975. La clave reside en que la memoria "se conjuga siempre en presente",[3] porque tanto la selección de aquellos acontecimientos y testigos considerados dignos de perdurar en el recuerdo como su interpretación se realizan "según las sensibilidades culturales, los dilemas éticos y las conveniencias políticas del presente".[4] Dicho de otro modo, la mera narración de hechos, por rigurosa que sea, no deja de ser subjetiva e interpretable en tanto que, al no ser posible reconstruir *todo* el pasado, se seleccionan determinados hechos y no otros. Puestos a narrar acontecimientos, ¿elegiría los mismos una obrera, un jornalero, un excombatiente, una reina o un banquero? La importancia que damos a unos hechos y a unos sujetos por encima de otros es ya, de por sí, subjetiva en tanto que *interpretativa*.

No resulta baladí pararse a reflexionar, aunque sea someramente, en torno a estas cuestiones porque la inclusión progresiva de nuevos sujetos y relatos ha sido lo que ha permitido avanzar a la historiografía desde el primer tercio del siglo xx. A este respecto, baste tan solo mencionar la relevancia que supuso la inclusión de la historia obrera en el mundo universitario, que tuvo lugar en los años cincuenta y sesenta: toda una ruptura con respecto a la historia institucional y de grandes acontecimientos, y una contribución a la configuración de la *historia social*. Desde los años setenta, los cambios en la disciplina histórica, la dispersión, la incorporación de las historiadoras y su interpretación desde postulados feministas, y la renovación de los debates intelectuales, entre otras cuestiones, condujeron a una ampliación temática y de fuentes que se alejaba por completo del historicismo, abriendo la puerta a nuevos paradigmas que demandaban nuevas fuentes y nuevas metodologías.[5] Sin embargo, ¿dónde quedó un medio de comunicación de masas como el cómic en todo este panorama historiográfico? ¿Y dónde las autoras de cómic en la llamada *historia de las mujeres*?

---

[2] Gálvez, J., "Núria Pompeia sola ante la viñeta". Conferencia pronunciada en las jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española*. Zaragoza, 29 de octubre de 2015.

[3] Traverso, E., *El pasado, instrucciones de uso. Historia, memoria, política*. Madrid, Marcial Pons, 2007, p. 18.

[4] *Ibid.*, p. 14.

[5] Pasamar, G., *La historia contemporánea. Aspectos teóricos e historiográficos.* Madrid, Editorial Síntesis, 2000, pp. 166-167.

Lo cierto es que en el caso de la recuperación de la historia y de la memoria de estas autoras ha operado lo que aquí vamos a denominar "la doble exclusión" —o, retomando lo dicho más arriba, se han impuesto dos relatos *vencedores*. En primer lugar, hay que destacar la tradicional exclusión del cómic dentro de los estudios académicos —especialmente los históricos— motivada, fundamentalmente, por la valoración negativa de este como un producto artístico y literario de menor calidad, "infantil", carente de interés y caracterizado por una explotación comercial derivada de su naturaleza como medio de masas.[6] "La historia y evolución del medio", señala Óscar Gual, "no logró en nuestro país, por su escasa difusión educativa y social, eliminar los grandes prejuicios que existían (y en cierto modo aún existen) sobre la historieta. Esas acusaciones eran producto de una visión parcial y limitada de la cultura, en general, y del entretenimiento en particular, que los propios profesionales del cómic no fueron capaces de desmontar."[7]

A este descrédito académico —y también social— de la historieta se suma, en segundo lugar, la amnesia sobre el trabajo que en ella han realizado las mujeres como dibujantes y guionistas, en el marco de una industria de historieta mayoritariamente masculina, tanto en creación como en público lector. En fecha tan temprana como 1975, el pionero investigador Juan Antonio Ramírez ya daba cuenta de esta situación en el prólogo de su libro dedicado al "cómic femenino":

> Las historietas de nuestro repertorio han merecido hasta el momento el desprecio casi absoluto de quienes se han dedicado a los análisis críticos de la cultura popular española. […] Ni Luis Gasca, ni A. Martín, A. Lara, L. Conde y otros especialistas han hecho otra cosa respecto a la historieta que publicar algunos datos aislados de interés hemerográfico y erudito, pero que aclaran muy poco de las implicaciones estéticas y sociales del género.[8]

Tampoco los estudios de género han conseguido incluir a estas autoras y a sus obras en la historia cultural de las mujeres. Lo cierto es que la historia cultural es uno de los campos donde más resistencia se opone a ese afán *totalizador* de la historiografía feminista, que busca abordar un análisis detallado de la historia donde se incluya la aportación social de las mujeres. En una de sus últimas obras, la historiadora Mary Nash destacaba, en relación al periodo de la transición, que "aunque el estudio cultural del feminismo ha suscitado una menor atención historiográfica, consideramos relevante indagar cómo la lucha feminista emprendía una resignificación de los parámetros culturales de género vigentes para cuestionar el discurso hegemónico."[9] Sirva a modo de ejemplo, sin embargo, que a pesar de señalar específicamente que "uno de los retos decisivos de los movimientos de mujeres y del feminismo en la Transición democrática fue ofrecer representaciones culturales y modelos alternativos de equiparación de género capaces de asentar un régimen de creencias igualitarias

---

[6] García, S., *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010, p. 28 y ss.

[7] Gual, Ó., *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Valencia, Universitat de València, 2013, p. 29.

[8] Ramírez, J. A., *El "cómic" femenino en España. Arte sub y anulación*. Madrid, Editorial Cuadernos para el Diálogo, 1975, p. 20.

[9] Nash, M., "Nuevas mujeres de la transición. Arquetipos y feminismo", en Nash, M. (ed.), *Feminidades y masculinidades. Arquetipos y prácticas de género*. Madrid, Alianza Editorial, 2014, p. 190.

sobre las mujeres",[10] el cómic —como fuente histórica— no tiene cabida en su análisis; ni siquiera el realizado por autoras feministas tan reconocidas como Núria Pompeia. Es aquí donde las mujeres del cómic vuelven a perder la batalla, motivado quizá por el propio desprestigio del medio y por su reciente —y todavía muy parcial— introducción en el ámbito académico. Es hora, pues, de que la historia social y la historia cultural de las mujeres introduzcan sus reflexiones teóricas y sus metodologías en un análisis riguroso de la historieta.

> La praxis, la crítica feminista ha efectuado el mismo recorrido que desde los años ochenta del siglo pasado se estaba llevando a cabo desde nuevas corrientes historiográficas: el Neohistoricismo. Este movimiento [...] abre una nueva vía para transitar hacia la comprensión de los fenómenos sociales detectando líneas de fractura o conflictos y explicando la obra de arte, no como la mera expresión de una individualidad emergente, sino de las circunstancias sociales y políticas de su creación. Esta perspectiva creemos que puede ser aplicada al estudio de la producción artística de las mujeres.[11]

Feminismos a través del cómic en la transición.

> *Si a mí una mujer, o un movimiento feminista, me dice: "¿Quieres cobrar como un hombre? ¿Quieres publicar como un hombre? ¿Quieres que tu talento sea reconocido como un hombre?", yo no puedo decir que no. Con mis compañeros discutía porque les decía: "¿No os dais cuenta de que yo no puedo estar en contra de este discurso? ¿Qué queréis, que no publique? ¿Que no tenga unos derechos mínimos?".*[12]
>
> Laura Pérez Vernetti

El siglo xx es, sin duda alguna, el *siglo de las mujeres*. Y lo es porque una de las grandes transformaciones que operaron a lo largo de la centuria —principalmente en los países occidentales— fue la paulatina conquista de los derechos políticos, sociales y sexuales de esa *inmensa minoría*.[13] Conquistas que en el caso español se vieron truncadas por la instauración de la dictadura franquista, que cortó de raíz cualquier atisbo de modernidad y progreso: supuso un retroceso absoluto en cuanto a derechos políticos y civiles de las mujeres, y reforzó el modelo de género tradicional en el que la maternidad, el matrimonio, la religión y la reclusión al ámbito privado apuntalaron el concepto que, a la postre, definiría al sexo femenino como un "ángel del hogar".[14] Sin embargo, a partir de los años sesenta tuvieron

[10] *Ibid.*

[11] Díaz Sánchez, P., "Historia social e historia cultural de las mujeres. Apuntes para un debate", en *Revista de Historiografía*, n.º 22 (2015), p. 15.

[12] Pérez Vernetti, L., "Diálogos con autoras". Participación en la mesa redonda llevada a cabo en las jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española*. Zaragoza, 19 de noviembre de 2015. Para evitar reiteraciones a lo largo del artículo, salvo que se indique lo contrario, las citas textuales de Laura Pérez Vernetti pertenecerán a esta conferencia.

[13] La idea de una "inmensa minoría", que da título y base teórica y conceptual al trabajo de M.ª Ángeles Larumbe derivado de su tesis doctoral, toma como modelo el planteado por el psicólogo social Serge Moscovici sobre la influencia de las minorías activas en los mecanismos psicosociales. Larumbe, M.ª A., *Una inmensa minoría. Influencia y feminismo en la Transición*. Zaragoza, PUZ, 2002, p. 25 y ss.

[14] Numerosas son las investigaciones acerca del análisis de la dictadura franquista desde parámetros de género, pero especialmente relevantes son los trabajos de Carme Molinero, quien los introduce en el marco de

lugar algunos cambios, pequeños pero importantes, que empezaron a afectar a la realidad social de las mujeres españolas: principalmente, el acceso de manera creciente al mercado laboral y a las enseñanzas media y superior, que conviviría, empero, con toda una serie de discriminaciones políticas y legales. Por mencionar tan solo algunas: hasta la aprobación de la reforma del Código Civil en 1975, la mujer necesitaba autorización marital para disponer de sus bienes o abrir una cuenta bancaria; el adulterio —femenino, por supuesto— no fue despenalizado hasta 1977; los anticonceptivos empezaron a ser legales a partir de 1978; y las leyes sobre divorcio y aborto no llegaron hasta 1981 y 1985, respectivamente.

Estos avances no se entienden si no se contextualizan en el auge que el movimiento feminista tuvo en España a partir de 1975: declarado por la ONU el "Año Internacional de la Mujer", en diciembre de ese mismo año —apenas unos días después de la muerte del dictador— se celebraron en Madrid las primeras Jornadas por la Liberación de la Mujer. Con cierto retraso histórico respecto a Europa y Estados Unidos como consecuencia de las circunstancias políticas y sociales del país, el feminismo español se gestó en el último periodo de la dictadura unido al antifranquismo y a la lucha por la democracia, y eclosionó durante los años de la transición como un movimiento de gran diversidad y pluralidad, con presencia en toda la geografía y una agenda reivindicativa clara.[15]

Esa toma de conciencia política, tanto de la sociedad en general como de las mujeres en particular, no fue ajena a la historieta, como señala Marika Vila: "Ese fue el *quid* que cambió en la transición: que de profesionales dedicados al ocio pasamos a ser dibujantes comprometidos con el medio que teníamos entre las manos, y empezamos a hacer política."[16] Una generación "del compromiso" que se materializó en proyectos como el Equipo Butifarra, que en palabras de Josep Rom fue "un col·lectiu de dibuixants i escriptors amb la voluntat d'utilitzar el còmic com a eina *transformadora* de la societat",[17] algo que reitera también Marika Vila:

> Los movimientos sociales emergen con gran fuerza en los setenta, entre ellos el feminismo, pero también los movimientos de barrio, por ejemplo. Yo formo parte del Equipo Butifarra, que es de los primeros radicales y reivindicativos que mueven las asociaciones de vecinos, por las necesidades de los cinturones industriales que rodean Barcelona. Todo eso lo trasladamos al cómic y con ello ayudamos a que se modifique. La conciencia de tener un medio en las manos con el que puedes cambiar la sociedad, en algunos autores comprometidos, es muy fuerte.

una historia social comparada con los fascismos europeos. Molinero, C., "Mujer, franquismo, fascismo. La clausura forzada de un 'mundo pequeño'", en *Historia Social*, n.º 30 (1998), pp. 97-117.

[15] Larumbe, M.ª A., (2002), *op. cit.*, pp. 159 y ss.

[16] Vila, M., "Diálogos con autoras". Participación en la mesa redonda llevada a cabo en las jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española*. Zaragoza, 19 de noviembre de 2015. Para evitar reiteraciones a lo largo del artículo, salvo que se indique lo contrario, las citas textuales de Marika Vila pertenecerán a esta conferencia.

[17] Rom, J., "I si un còmic no és només un entreteniment? L'estètica militant de la revista 'Butifarra!'", en VVAA, *Butifarra! El còmic del barris (1975-1987)*. Barcelona, Ajuntament de Barcelona, Federació d'Associacions de Veïns de Barcelona (FAVB), 2015, p. 249.

La revista *Butifarra!* nació en 1975 "como un modesto panfleto vecinal de combate para convertirse en la revista de cómic comprometida e ideologizada por antonomasia",[18] y lo hizo gracias a la colaboración de la Asociación para el Estudio de la Comunicación Humana y Ecología, una entidad del Colegio Oficial de Ingenieros Industriales de Barcelona y uno de los focos principales del discurso feminista en Cataluña. En ella publicaban Marika Vila y Montse Clavé, dos de las escasas voces femeninas del panorama historietístico español de los años setenta, junto a Mariel Soria en *El Jueves* y la pionera Núria Pompeia, de quien hablaremos más adelante.

Algunas de las autoras mencionadas —como fue el caso de Marika— se iniciaron en el cómic de agencia para dar el paso después al cómic de autor: "Yo empecé haciendo cómic romántico para Inglaterra y Escocia, y por lo tanto me eduqué en el cómic dibujando chicas 'perfectas', peinados y dibujo estético. Primero te gusta, porque estás dibujando y se publica lo que haces, pero de golpe te das cuenta, en una época en la que estás muy concienciada, de lo que estás transmitiendo y de que es una contradicción." Con su paso al cómic adulto —no sin dificultades— y gracias a la incorporación de temáticas y grafismos diferentes, estas mujeres se convirtieron en todo un referente para lo que Viviane Alary llama "la segunda ola de mujeres dibujantes", entre quienes destacan Isa Feu, Laura, Pilar, Victoria Martos, Ana Juan o Ana Miralles.[19]

Ni las primeras ni las segundas lo tuvieron fácil en los inicios de sus respectivas carreras en el mundo del cómic, donde el trabajo de las mujeres —tal vez más que en otros ámbitos y profesiones— era considerado muy inferior, pues se relacionaba exclusivamente con la producción de historieta femenina a la que fueron relegadas sus predecesoras durante el franquismo: "Cuando nos ponemos a dibujar" —afirma Marika— "nuestros mismos compañeros dicen: '¿pero es que van a publicar? ¡Si hacen cómic femenino!'" Las dificultades a las que se tuvieron que enfrentar venían desde la utilización de pseudónimos para ocultar su nombre hasta sentirse ignoradas en reuniones de trabajo con otros hombres, y comprobar la realidad de que la presencia de un varón cercano —la propia pareja o los compañeros de trabajo— era fundamental para poder publicar y crearse un hueco en el mercado del cómic. Reproducimos a continuación una serie de extractos muy ilustrativos a este respecto de la sesión con Marika y Laura:

> Laura: A mí me animó mucho, me dio un gran impulso para probar el camino de dibujante, ver que aquí en España había autoras. Así que me dirigí a *El Víbora*, donde había una mujer, Isa Feu. Pero resultó que era la mujer de un dibujante y su marido se preocupaba de colocarle las páginas. Entonces pensé: "yo a mi pareja la tengo fuera de la editorial, estoy sola". Y encima era muy tímida. Entonces, claro, en los ochenta sí que es verdad que tuvimos el ejemplo de los setenta, pero luego el comienzo también fue muy duro, porque tenías que tener al lado a un hombre que defendiera tus páginas; a ti sola no te hacían caso.
>
> Marika: Es curioso lo que cuentas del "apadrinamiento masculino", porque ha sido durante muchísimo tiempo una condición *sine qua non*. Desde Núria Pompeia, que está sola pero va arropada

[18] Dopico, P., *El cómic underground español, 1970-1980*. Madrid, Cátedra, 2005, p. 146.

[19] Alary, V., *Historietas, cómics y tebeos españoles*. Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2002, p. 128.

porque su familia tiene la editorial Kairós, que publica sus libros, y además su marido es un intelectual de pro; hasta Mariel, cuya pareja es el guionista Andreu Martín, primero seleccionador de trabajos de Bruguera y después guionista y novelista. Cuando ibas a visitar editores con los compañeros, a ti te trababan estupendamente al principio, pero al hablar de trabajo se dirigían solo a ellos. Lo cual se trasladaba también a la parte progresista, donde la batalla era más dura porque te sorprendía más.

EL CALOR DEL TORO BLANCO LA VENCE A TRAVÉS DE LA FRESCURA DE LA PIEL
LA DULCE BESTIA.
SE VA VOLVIÉNDOSE DE VEZ EN CUANDO PARA VER AL HIJO DE LAS CÍCLADAS. EL TORO LA SIGUE HASTA LA VALLA, PASIPHAE LE FROTA EL LOMO UNA VEZ MÁS Y SE VA HACIA CNOSSOS, EVITANDO LOS SENDEROS MARCADOS POR LOS JABALÍES.

FIG. 1. Laura y Lo Duca, "El toro blanco", en *El Víbora*, n.º 84 (noviembre de1986), p. 78.

Laura: Si yo estaba en *El Víbora* era porque tenía el reconocimiento de mis compañeros, Pons, Gallardo, Max…, aunque ellos publicaban antes. Yo tenía que esperar meses para publicar dos o cuatro páginas, hasta que llegó el respaldo de Francia, donde un crítico dijo: "el mejor dibujante que tienen ustedes es un tal Maracaibo". Y Maracaibo era yo, aunque se pensaba que era un hombre. Así publiqué mi primer álbum [*El toro blanco*].[20] Firmé como Maracaibo porque pensé que como mujer iba a tener problemas.

Marika: Cuando compartía estudios con mis compañeros tenía que mantener una estrategia amable pero dura para marcar a lo que yo iba, que era a trabajar y no a ligar. Por eso me llamaban "Marica", porque consideraban que era una chica con la que no podían ligar ni un compañero a quien contar confidencias. Decidí que vale, que aceptaba el nombre porque Marica es nombre de mujer pero lo utilizaban para insultar, así que hay que empoderar y recuperar espacios femeninos. Cuando hicimos la primera revista y firmé Marica se escandalizaron todos —los que se creían *progres*— y me censuraron: me pusieron una K en la C. Yo ya lo vi publicado así, pero la acepté, porque la K es una letra guerrillera y transgresora.

[20] "El toro blanco" comenzó como publicación seriada en *El Víbora* entre los números 82 y 87. Posteriormente, La Cúpula lo editó como álbum en 1989.

Núria Pompeia, Marika, Mariel, Montse Clavé o Laura en España; Claire Bretécher, Nicole Claveloux, Chantal Montellier y las mujeres de *Ah! Nana* (1976-78) en Francia; Cinzia Leone, Cecilia Capuana o Pat Carra en Italia; Trina Robbins, Roberta Gregory y

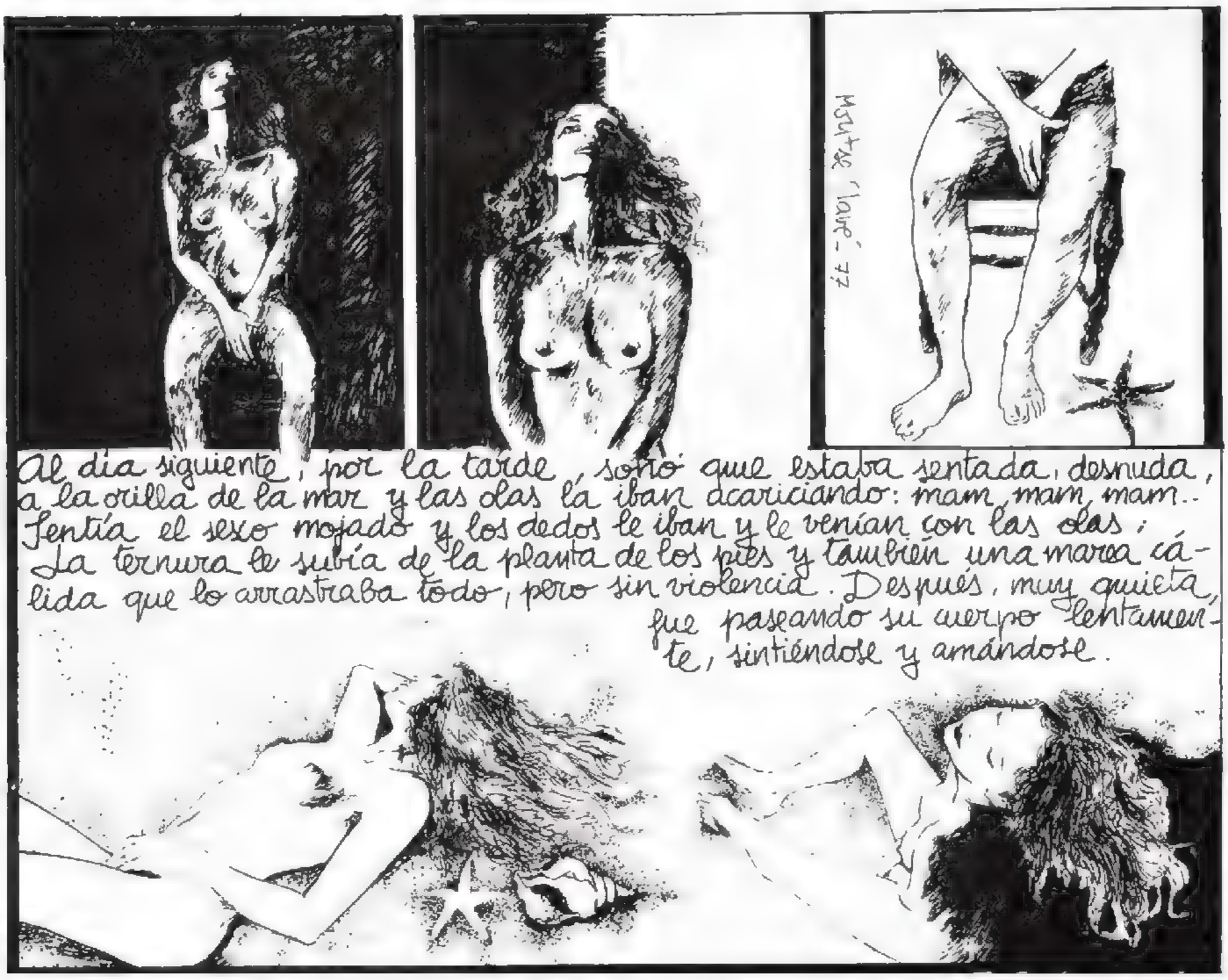

Montse 'laure- 77
Al dia siguiente, por la tarde, soñé que estaba sentada, desnuda, a la orilla de la mar y las olas lá iban acariciando: mam, mam, mam.. Sentía el sexo mojado y los dedos le iban y le venían con las olas; La ternura le subía de la planta de los pies y también una marea cálida que lo arrastraba todo, pero sin violencia. Después, muy quieta, fue paseando su cuerpo lentamente, sintiéndose y amándose.

FIG. 2. Chorda, M. y Clavé, M., "La Mar", en *Totem*, extra n.º 2, Especial mujeres, 1977, p. 97.

el resto de autoras de *Wimmen's Comix* (1972-92) en Estados Unidos. Todas ellas mantuvieron contacto —más o menos militante, y no sin ciertos roces—[21] con esos feminismos de los años sesenta y setenta que rescataron *lo personal* para el ámbito público. En el caso español —como ya se ha visto— matizado por el contexto político del tardofranquismo y la transición. Esos contactos y reflexiones se tradujeron, a grandes rasgos, en al menos dos aportaciones fundamentales de estas autoras al mundo del cómic. Por un lado, abrieron la puerta a nuevas temáticas que tenían mucho que ver con los problemas

[21] "'Reírse de las mujeres no significa ser misóginos', declara Claire [Bretécher], que se define ultrafeminista desde la edad de catorce años. 'Pero mis relaciones con las feministas acaban invariablemente volviéndose pésimas. Es que no consigo entenderme con ellas…'". En Bellenani, L., "De tú a tú con Claire Bretécher. Neuróticos de todo el mundo, podéis contar conmigo", en *Totem*, extra n.º 2, Especial mujeres, 1977, p. 4; "Totem: ¿Feminista? Mariel: Mujer." En Anón., "Mariel Soria: del dibujo animado a la historieta", en *Totem*, extra n.º 2, Especial mujeres, 1977, p. 83.

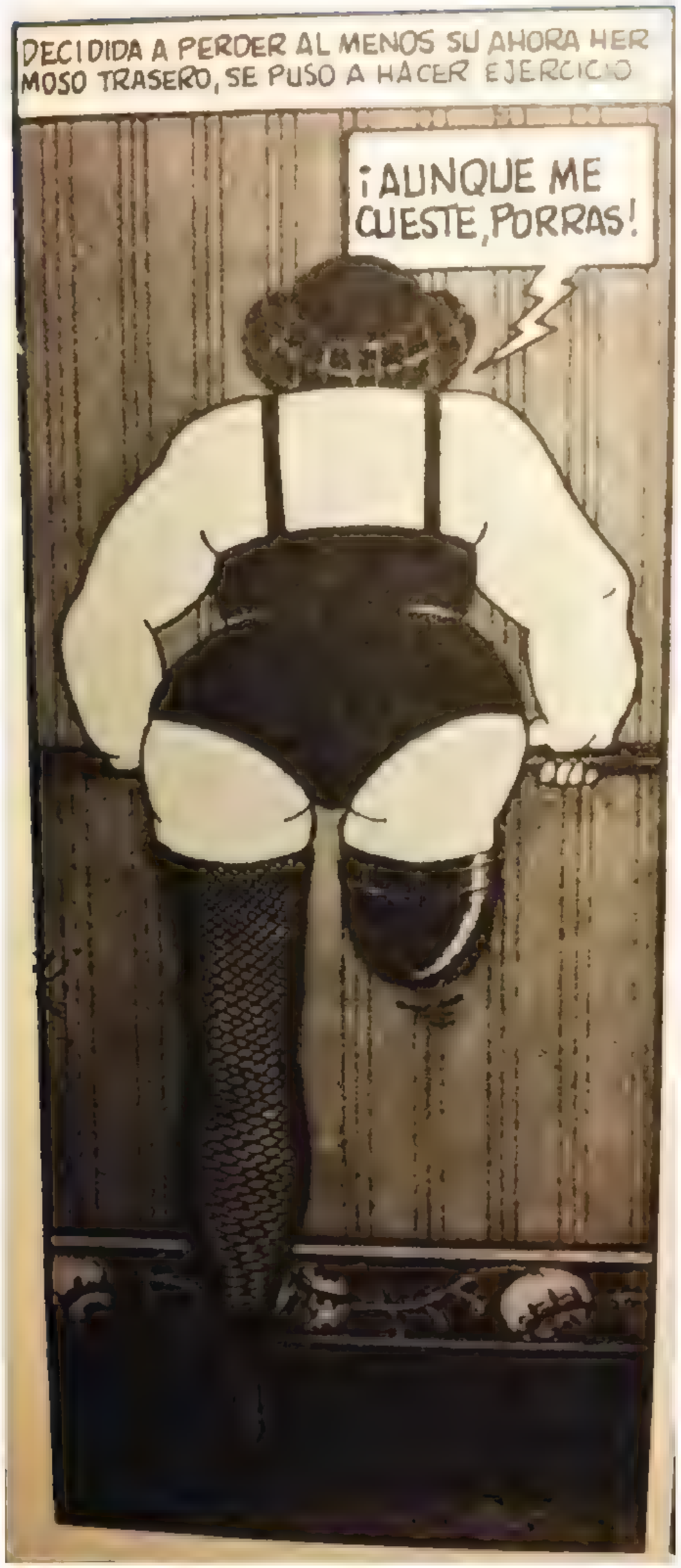


FIG. 3. Keleck, "Sucesos", en *Totem*, extra n.º 2, Especial mujeres, 1977, p. 52.

y los intereses específicos de las mujeres: desde la violencia machista, pasando por la maternidad, la familia, la educación y la sexualidad. Cuestiones que no habían formado parte del lenguaje del cómic o que se habían tratado a través de una mirada masculina y, en ocasiones, misógina.[22] Tal fue el caso del desnudo femenino —convertido en au-

[22] Muñoz, J., "Tres miradas en el mundo del cómic: mirada sexista, mirada misógina, mirada feminista". Conferencia pronunciada en las jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española*. Zaragoza, 12 de noviembre de 2015.

FIG. 4. Marika, "En un lugar sin límites", en *Rambla*, n.º 24 (noviembre de 1984), p. 52. Ilustración para texto de Julio Donoso.

téntica hipersexualización—, que fue tomado como bandera y símbolo de las libertades democráticas recién recobradas en la España de los setenta. "El término de 'destape' fue invención del periodista Ángel Casas, y se aplicó a todo producto cultural que incluyera algún atrevimiento erótico."[23]

La presencia de mujeres en la historieta —como autoras y como lectoras— está íntimamente ligada a su representación. En la etapa que nos interesa, esa representación estaba marcada, por un lado, por la erotización y sexualización extremas —el "destape" al que hacíamos referencia— y, por otro, por los estereotipos: la novia o compañera del héroe, la romántica o la *femme fatale*, entre otros. Esta situación recurrente a lo largo de los años llevó —en opinión de Marika Vila y Josune Muñoz— al abandono de la historieta por parte de muchas mujeres. Y es que la industria del cómic no supo —o no quiso— atraer a un público lector femenino que terminó por buscar otros referentes e historias en la literatura.

> Marika: Como chica, tu ámbito de lectura era pequeño, tanto que enseguida lo superabas; se te quedaba corto y pasabas a los tebeos de aventuras de los chicos, donde pasaban *más cosas*. Entonces era cuando te tenías que "travestir": en el colegio, con 11, 12 o 13 años, jugábamos al Capitán Trueno, pero la que hacía de Sigrid se aburría muchísimo porque la ataban al palo y se quedaba todo el patio agarrada al palo. A partir de ahí, si no te alimentaban te ibas: unas nos fuimos a la literatura, donde encontrábamos más amplitud, y otras se fueron a las revistas del corazón o a las fotonovelas, si lo que buscaban era lo mismo que les ofrecía el cómic, pero en versión adulta. Yo al cómic regresé después, por dibujar, y allí volví a reconocerme y a conocer referentes, sobre todo europeos —italianos, Moebius, los Humanoides, Hugo Pratt—. Pero me seguía teniendo que "travestir" como en el Capitán Trueno, porque aunque la mujer era tratada mejor por los autores más sensibles, seguía sin ser la acción.

Precisamente, y al hilo de la representación femenina en el cómic, la segunda gran aportación de todas estas autoras fue la configuración de nuevas miradas y la experimentación con grafismos que subvertían las narrativas masculinas a través de unos cuerpos femeninos mucho más realistas. Y es que el cuerpo ha sido, quizá, el gran caballo de batalla en el pensamiento feminista: es un territorio de placer, de exploración de distintas dimensiones de las identidades sexuales, pero también una herramienta de control para coartar cualquier tipo de desviación con respecto a la norma. La mirada masculina —casi exclusiva en la historieta— reproducía un tipo de cuerpo femenino muy concreto: mujeres jóvenes, esbeltas y sexualizadas a través de unos atributos femeninos muy marcados. "En cuanto al tipo de mujer" —decía Laura sobre el trabajo de Milo Manara— "cogió un estereotipo que siempre es el mismo". Frente a esa normatividad, estas autoras enriquecieron al medio introduciendo una mirada mucho más amplia y variada.

> Marika: Tuvimos que reivindicar la calidad y después la necesidad de la crítica al discurso masculino, que no lo entienden. Ahí empezamos: sientes una necesidad de separarte absolutamente

[23] Vilches, G., "Las mujeres en la primera etapa de la transición española (1975-1977). Una mirada a través de la prensa satírica", en *Historia del presente*, n.º 23, II época (2014), p. 87. El dato sobre la autoría del término "destape" en Ponce, J.M., *El destape nacional. Crónica del desnudo en la transición*. Barcelona, Glénat, 2004, p. 14.

de esa "percha" que estabas dibujando hasta entonces, y empiezas a expresar, a rayar, a estriar, a decir "hay tetas caídas, hay barrigas, piernas desproporcionadas". Lo que buscas es la expresión. Por otra parte, utilizas el experimento como herramienta de transgresión, buscas distintos estilos que te lleven a cambiar el lenguaje tradicional, el formato tradicional. En los tangos [FIG. 5] me parecía muy evidente: el expresionismo ahí podía emerger de manera clarísima con las líneas, con los cortes de la pluma, demostrando la ironía sin cambiar una coma del tango; la ironía del machismo y la trampa del mensaje.

Laura: Cuando publiqué *El toro blanco* era la primera vez que en *El Víbora* se publicaba mitología, y el lector lo agradeció, fue un gran éxito. A mí me extrañó porque la protagonista es una mujer que ya tiene cierta edad, con dos hijos que ya son adolescentes, y su cuerpo va variando a lo largo del álbum: le ponía a veces los pechos un poco caídos, estrías por el cuerpo, algunas ojeras, signos de la edad. No era una lolita pero sin embargo tuvo éxito, y yo creo que es porque había cierto cansancio en cuanto al producto de *El Víbora*, que se estaba empezando a repetir mucho.

..Y EL BARON SABOREANDOSE UN BUEN RATO, SIGUIO CHAMUYANDO DE PAVADAS...
Y LUEGO BESUQUEANDOLA EN LA FRENTE...
...CON GRAN TRANQUILIDAD...
¡CLIC!
...LE PEGO TREINTA Y CUATRO PUÑALADAS!
...AMABLEMENTE...
MARIKA dedicado a Josep Mª Beà.

FIG. 5. Marika, "Amablemente", en *Gimlet*, n.º 10 (diciembre de 1981), p. 44. Detalle.

Núria Pompeia sola ante la viñeta.

> *–Lo que impresiona de tus historias (especialmente en "Y fueron felices…") es ver cómo sufren los personajes femeninos, lo mal que lo pasan, siempre entre tragedias, llorando, sin lograr la más mínima satisfacción…*
>
> *– ¡Es que lo pasan muy mal las mujeres! Y las que no lo pasan mal es porque ellas mismas se han autovacunado, se han resignado. La opción es muy clara: o te rebelas o te resignas. Si te resignas, es posible que dejes de sufrir… pero a mí esto de la resignación me da mucha angustia: creo que sólo puedes aceptarlo en el momento de la muerte. Hay que intentar siempre rebelarse un poco, ¿no? Dentro de lo poquísimo que se puede, de acuerdo, pero algo es algo…*[24]
>
> Núria Pompeia

En el año 2013, la entonces recién creada Asociación de Autoras de Cómic —convertida recientemente en colectivo— tuvo a bien crear un Premio Honorífico con el que rendir homenaje a las autoras españolas olvidadas en el cómic. El primer premio recayó en Núria Pompeia,[25] periodista y humorista gráfica en algunas de las revistas más importantes de la transición. Un año antes, Pepe Gálvez había comisariado una exposición sobre su obra en la Mostra CaricArt 2012. Algo empezaba a moverse en la recuperación de la memoria de una de las más importantes dibujantes de nuestro país: su obra, "cuyo trazo y agudeza"—en palabras de Viviane Alary— "nunca fueron igualados en España",[26] ha sido referente para muchas mujeres que veían en sus dibujos y en sus reflexiones un refugio feminista donde sentirse representadas. No es objetivo de este ensayo el realizar un análisis profundo de la vida y la obra de la autora catalana, pues requeriría mayor espacio, profusa investigación y reflexión reposada. Pero sí intentaremos dar cuenta del valor de sus principales trabajos durante la transición, así como ofrecer algunas pinceladas que puedan servir de primera toma de contacto con sus obras. Dejar, en fin, unas cuantas palabras a modo de *memoria*. Porque precisamente fue la memoria lo que motivó, en última instancia, el origen de la exposición sobre Núria Pompeia, que explicaba así el propio Pepe Gálvez en la inauguración de la exposición en Zaragoza:

> El origen de la exposición está en la programación de la Semana Negra de Gijón, donde decidieron hablar del cómic hecho por mujeres. […] En el momento en el que empecé a trabajar sobre el tema de Núria Pompeia me quedé enganchado de la persona, del trabajo y de ese juego cruel de la memoria: era una persona que tuvo un peso decisivo, con cierta influencia en sectores femeninos que tenían conciencia feminista en la sociedad española de los años setenta, pero su obra y su figura habían sufrido un olvido y, al mismo tiempo, descubrimos que ella tenía Alzheimer. Ese juego fue el que hizo que, en cuanto pudimos encontrar un hueco en la programación del Colegio de Periodistas de Cataluña, propusiéramos la exposición sobre Núria Pompeia.[27]

---

[24] Lara, F., "Nuria Pompeia y la condición femenina", en *Triunfo*, año XXVII, n.º 545 (10 de marzo de 1973), p. 55. Disponible *online* en http://www.triunfodigital.com/mostradorn.php?a%F1o=XXVII&num=545&imagen=55&fecha=1973-03-10. Consultado el 11 de noviembre de 2015.

[25] Colectivo de Autoras, "Manifiesto y Premio AAC 2013", en *Autoras de Cómic* (2 de diciembre de 2013). Disponible *online* en http://asociacionautoras.blogspot.com.es/2013/12/discurso-fundacional.html. Consultado el 2 de noviembre de 2015.

[26] Alary, V., *op. cit.*

[27] Gálvez, J., "Núria Pompeia sola ante la viñeta", *op. cit.*

FIG. 6. Núria Pompeia. Foto: Ramón Rodríguez. En Lara. F., *op. cit.*

Núria Pompeia —cuyo nombre real es Núria Vilaplana Buixons— nació en Barcelona en 1931. Estudió Artes Decorativas en la Escola Massana, especializándose en retablos, pero trabajó en el medio editorial como periodista, grafista y editora, llegando a ser redactora jefa de las revistas *Por Favor* y *Saber*. Como dibujante de humor gráfico colaboró en medios tan importantes como *Triunfo*, *Cuadernos para el Diálogo*, *Sábado Gráfico*, *Por Favor*, *Vindicación Feminista*, *Dunia*, *El Món*, *Emakunde* y las publicaciones extranjeras *Linus*, *Charlie Hebdo* y *Brigitte*. En su faceta como escritora publicó obras de narrativa —*Cinc cèntims* (1981) e *Inventari de l'últim dia* (1986)—, crónicas culturales en *La Vanguardia* y colaboraciones en el *Diario de Barcelona*. Como periodista realizó guiones para televisión y dirigió, en 1984, el programa *Quart creixent* en TVE Catalunya. Y, finalmente, destaca su extensa actividad como ilustradora de carteles, muy ligada a las reivindicaciones sociopolíticas y, especialmente, a las feministas.[28]

[28] Toda la información sobre su biografía ha sido consultada en: Gálvez, J., *Núria Pompeia sola ante la viñeta. Humor gráfico*. Catálogo de la exposición. Barcelona, Editorial Kairós, 2015, p. 2 y p. 23; biografía de Núria Pompeia en ADPC (Associació de Dones Periodistes de Catalunya). Disponible *online* en http://www.adpc.cat/06_Period/docum/06_PompeiaN.htm. Consultada el 8 de noviembre de 2015.

A la historieta, Núria llegó tarde. Tenía ya 36 años y cinco hijos cuando decidió dedicarse al dibujo: "Tal vez yo dibujo —o comencé a dibujar de un modo profesional— simplemente por falta de alternativas, porque no tenía estudios ni profesión y, menos, tiempo para alcanzarlos En aquella época tenía bastantes hijos pequeños y la necesidad de expresar mi visión crítica de la realidad la encaminé a esta práctica de fácil compaginación con mis *obligaciones* domésticas y familiares."[29]

Además de su indudable talento, su situación personal —casada entonces con Salvador Pániker, intelectual de la alta burguesía barcelonesa y fundador de la editorial Kairós—[30] le permitió no solo dedicarse al humor gráfico, sino ver publicados sus libros e historietas, lo que sin duda fue clave en la difusión de su obra. En 1967 publicó su primer libro, *Maternasis,* en el que desmitificaba la maternidad, plasmaba los miedos del embarazo y mostraba el aislamiento que sentían las mujeres a través del silencio. Innovador y transgresor en estética—con una o dos imágenes por página— y contenido, *Maternasis* retrata a una mujer que tapa su boca con su propia mano, mientras se va desarrollando su embarazo hasta llegar al momento del parto, auténtico tema tabú que Pompeia representa con las páginas completamente negras.

Tras *Maternasis* llegaron obras como *Y fueron felices comiendo perdices…* (Editorial Kairós, 1970) y *Mujercitas* (Editorial Punch, 1975), en las que la denuncia de la situación social de las mujeres era clara y combativa. En la primera —una novela hecha en imágenes— se articulan tres frustraciones de mujeres de una misma familia, "la de la mujer que no cuestiona el despotismo machista y se sublima con la maternidad, la de aquella que intenta escapar de la jaula dorada del matrimonio a través de diversas aventuras sentimentales y la de quien, desde la militancia izquierdista, evoluciona hasta el feminismo."[31] En *Mujercitas* destaca, también, la denuncia directa de la situación discriminatoria de las mujeres en la práctica social de la España de esos años, pero en clave humorística.

Entre su obra como humorista gráfica destacaremos aquí sus trabajos en tres revistas en concreto, tanto por su calidad estética como por su discurso feminista, crítico e irónico: *Triunfo, Por Favor* y *Vindicación Feminista*. Las relaciones con la intelectualidad catalana la llevaron a trabajar, entre otros, con Manuel Vázquez Montalbán en *Triunfo*, donde juntos darían forma a *La educación de Palmira*: una crítica a la formación de las jóvenes, que se ven rodeadas tanto de los prejuicios más reaccionarios como de la hipocresía más *progre*. Sin embargo, no fue ese el primer trabajo de Núria Pompeia en la revista. En el año 1968 empezó a publicar la serie "Las metamorfosis" (FIG. 8), una vanguardista obra de crítica social, no solo hacia la situación de las mujeres sino también sobre el consumismo y la pasividad

[29] Pompeia, N., Catálogo de la exposición *Papel de mujeres* (1988). Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, Instituto de la Juventud. En Gálvez, J., *Núria Pompeia sola ante la viñeta. Humor gráfico, op.cit.*, p. 4. Cursiva en el original.

[30] A modo de anécdota, señalaremos que el nombre de la editorial, Kairós —que significa "buena suerte"— fue sugerencia de la propia Núria Pompeia, como afirma Pániker en una entrevista concedida a *La Vanguardia*. Escuir, N., "Salvador Pániker: 'Tengo mucho de mujer, o eso dicen aquellas que amé'", en *La Vanguardia* (24 de mayo de 2015). Disponible *online* en http://www.lavanguardia.com/gente/quien/20150524/54431407588/salvador-paniker-mujer-decian-aquellas-ame.html. Consultado el 8 de noviembre de 2015.

[31] Gálvez, J., *Núria Pompeia sola ante la viñeta. Humor gráfico, op. cit.*, p. 10.

triunfo

DIRECTOR:
José Angel Ezcurra

EDITA:
Prensa Periódica, S. A.

REDACCION Y ADMINISTRACION:
MADRID: Avda. de América
Centro Movierecord
Teléfono 255 00 02
Cable: Prensaper

BARCELONA: Paseo de Gracia 101
Teléfono 227 28 71

NEW YORK: 437 Madison Avenue
Tel. PL 1-0233
Zip Code: New York 10017

IMPRIME:
Heuser y Monet, S. A.
Pierre, 19 Madrid-5
DEPOSITO LEGAL: M - 212 1958

PUBLICIDAD:
Regie Prensa, S. A.
MADRID Avda. de América
Centro Movierecord
Teléfono 245 93 00

BARCELONA: Paseo de Gracia 101
Teléfono 227 28 71

DISTRIBUCION:
Agencias y Servicios, S. A.
(SAYS)
Princesa, 15
Madrid-8 Teléfonos 241 58 51 y 247 67 58

SUSCRIPCIONES: ESPAÑA: 6 meses (26 números): 350 pesetas; 12 meses (52 números): 700 pesetas.—EXTRANJERO: 12 meses (52 números): Portugal, Filipinas, Marruecos e Iberoamérica: 700 pesetas; Alemania: 57 DM.; Bélgica: 700 FB.; Canadá: 16 $ Can.; Estados Unidos 15 $ USA; Finlandia: 81 NF.; Francia 71 FF.; Gran Bretaña: 5 £; Holanda: 52 FL.; Italia: 8.500 Liras; Suiza: 63 FS.; Resto países: 1.000 pesetas o equivalencia en su moneda.

COPYRIGHT BY TRIUNFO 1968. Prohibida la reproducción de textos, fotografías o dibujos, ni aun citando su procedencia.

TRIUNFO no devolverá los originales que no solicite previamente, y tampoco mantendrá correspondencia sobre los mismos

FIG. 7. POMPEIA, N., "Las metamorfosis", en *Triunfo*, n.º 309, año XXII (4 de mayo de 1968), p. 83.

social: en ella "las imágenes evolucionan en un proceso convergente de transformación, tanto de las formas como del contenido."[32]

Por Favor, "una revista hecha por y para la clase media de izquierdas partidaria de la democracia, para 'intelectuales politizados'",[33] en opinión de Gerardo Vilches destacó entre las revistas satíricas de la transición porque "a través de los textos de Nuria Pompeia, Soledad Balaguer y, en menor medida Maruja Torres, concedió un espacio fijo semanal al feminismo que la diferenció de sus competidoras."[34] En ella, Núria Pompeia colaboró extensamente desde el primer número —recordemos que llegó a ser su redactora jefa—, y lo hizo mediante historietas, ilustraciones de artículos de otros autores —entre ellos, Manuel Vázquez Montalbán, con quien ya había trabajado en *Triunfo*— y secciones fijas propias. La primera de ellas fue "Los felices 70", una serie donde dos septuagenarios repasan tópicos de la tercera edad en un diálogo siempre monopolizado por la mujer. La otra gran sección fue "Nosotras: las mujeres objeto-ras", donde ilustraba sus propios textos de evidente crítica y humor feminista —"ras, ras, ras, por delante y por detrás".

Vindicación Feminista fue una revista portavoz del feminismo, desde su nacimiento en 1976 hasta su final en 1979. Fundada por Carmen Alcalde y Lidia Falcón, contó con la colaboración, entre otras, de Maruja Torres, Carmen Sarmiento, Montserrat Roig, Pilar Aymerich y Núria Pompeia. Esta última participó desde el principio con historietas que, en clave de humor, resultaban claramente combativas. Además, elaboró junto a Falcón la sección "Cartas a una idiota española", que en 1974 publicaría Dirosa en formato libro. "Las ilustraciones de esta sección son de gran tamaño y utilizan la capacidad narrativa de las metáforas gráficas"[35] para sintetizar de forma directa las diversas opresiones que sufrían las mujeres.

Debemos destacar, por último, los numerosos carteles que se vieron acompañados de las ilustraciones de Pompeia, tanto dentro como fuera del ámbito catalán, durante las luchas feministas de los setenta y los ochenta. Entre ellos, se han podido localizar algunos del Frente Feminista de Zaragoza —dentro del archivo de la Asociación Cultural Liberazión (FIG. 9)—, que no demuestra sino la enorme difusión de la obra de la dibujante entre los círculos feministas de todo el país. Precisamente, es toda esa generación de mujeres que lucharon activamente durante la transición quienes no han olvidado las viñetas de Núria Pompeia, que sigue siendo para ellas un referente de crítica, reflexión y humor.

A modo de reflexiones

Un primer acercamiento al estudio de las mujeres que a través del cómic realizaron una crítica feminista de la sociedad de la transición muestra una situación clara: existe una laguna

---

[32] *Ibid.*, p. 5.

[33] Vilches, G., *Las revistas satíricas de la primera transición (1975-1977)*. Trabajo fin de máster, UNED, 2012. Inédito.

[34] Vilches, G., (2014), *op. cit.*, p. 91.

[35] Gálvez, J., *Núria Pompeia sola ante la viñeta. Humor gráfico*, *op. cit.*, p. 18.

EL LESBIANISMO, MENOS FRECUENTE POR LA MAYOR AUTORE-PRESION DE LAS MUJERES, AUNQUE TAMBIEN ES RE-PRIMIDO, PUEDE INCORPORARSE EN LA FANTASIA MASCULINA COMO
...Y DE POSTRES CADA DIA UN PLATANO, POR LO MENOS!
JUEGO EXCITANTE E INOFENSIVO A LA INTEGRIDAD MACHISTA...
...SIN EMBARGO, ESTA DOBLE MORAL SEXUAL ES MUCHO MAS TOLERANTE PARA EL HOMBRE QUE PARA LA MUJER, LA CUAL AL PERDER SUS ATRACTI-VOS FISICOS Y SU FUNCION REPRODUCTORA, DEJA DE SER "OBJETO" Y SE VE REPUDIADA E IGNORADA SEXUALMENTE... LAS LEYES, MUCHO MAS SEVERAS PARA LA MUJER (ADULTERIO, ABORTO, ETC.) TAMBIEN DEMUESTRAN EL CONTROL Y LA REPRESION SOBRE SU SEXUALIDAD..
...ASUEDAD ¡QUE TIO!
..ASUEDAD ¡QUE ASCO!

FIG. 8. Pompeia, N., «La represión sexual», en *Por Favor*, n.º 150, año IV (16 de abril de 1977), p. 23. Detalle.

FIG. 9. «Por un divorcio que no discrimine a la mujer». Carteles del Frente Feminista en el archivo de la Asociación Cultural Liberazión, cajas 30-31. Donación a la Universidad de Zaragoza, año 2011.

historiográfica que afecta tanto al mundo del cómic en particular como a la disciplina histórica en general. En el caso de las historias del arte español que se han escrito hasta ahora, se ha concedido una importancia muy escasa al peso de los discursos y reflexiones feministas. Y no porque la historia de las mujeres no lo haya reivindicado. Una parte muy importante en la historiografía feminista —que surgió en los años setenta— ha sido la construcción de genealogías como consecuencia de la ausencia de las mujeres en la historia oficial: era necesario —decían las feministas— crear una tradición propia a la que remitirse que no fuese la tradición patrilineal. Y ahí, nombrar y homenajear a otras mujeres del pasado resultaba fundamental.

Sin embargo, la recuperación de la memoria y el homenaje a las mujeres del cómic no ha terminado de llegar. Ni ha llegado desde la historiografía académica ni lo ha hecho, tampoco, desde el propio medio, que ha puesto la nostalgia en el centro de la revalorización de su historia; una nostalgia vinculada a la memoria específica de unos lectores, siempre de sexo masculino, que no han reconocido ni el valor ni la necesidad de rescatar del olvido a todos los agentes culturales en igualdad de condiciones.

Es muy necesaria una revisión historiográfica que dé cuenta de todas esas prácticas artísticas feministas, así como aquellas que, aunque no se reconozcan como tal, incorporan una reflexión sobre las desigualdades de género. A este respecto, aunque no podamos hablar de *cómic feminista* como una etiqueta, sí podemos analizar obras y autoras que han llevado a cabo una crítica, consciente o no, desde postulados feministas. En opinión de Marika Vila: "Yo diría que sí ha habido cómic feminista, porque considero que lo que yo he hecho siempre ha sido cómic feminista, pero como género no ha existido en España; han existido autoras feministas pero no una etiqueta. […] De hecho, considero que cualquier autora que rompa un trozo de territorio y avance, está haciendo cómic feminista."

El objetivo de la historia de las mujeres, empero, no debe ser únicamente la visibilización de los sujetos y la denuncia de sus ausencias, como si de un justiciero se tratara: ha de analizar los porqués de esos vacíos en su contexto social y político. Como señala Pilar Díaz Sánchez a propósito de las relaciones entre la historia social y la historia cultural de las mujeres:

> El presentismo, sobre todo en España en ésta y en otros campos de la historiografía reciente, impregna la historia de las mujeres aspirando a "hacer justicia a las mujeres" desde la perspectiva actual. En toda investigación histórica, que se precie de tener un rigor científico, es necesario partir de una tesis, intentar demostrar una teoría aportando datos y justificando científicamente aquello que se pretende demostrar, pero no forzando la investigación con una misión redentora o mesiánica de la historia restituyendo a las mujeres "en el lugar que les corresponde". Si las mujeres no estaban reflejadas en tal o cual obra, la misión de las historiadoras actuales es explicar por qué no están, publicar *adendas*, reescribir la historia a la luz de nuevas investigaciones, pero no corregir lo que ya se hizo, modificar lo que ya ha tenido lugar.[36]

En el caso de la historia de las mujeres en el cómic y el humor gráfico en España, no podremos llegar a ese fin si antes no realizamos un ejercicio de reivindicación de la memoria

[36] Díaz Sánchez, P., *op. cit.*, p. 22.

de todas ellas en el mismo plano de igualdad que ha tenido la recuperación de la memoria de sus compañeros varones, guionistas y dibujantes. Mientras la historiografía feminista no llene estas lagunas, que devienen en verdaderas ausencias históricas sobre las mujeres del cómic, la *historietografía* seguirá siendo parcial, fragmentaria, interesada e injusta.

CuCoEntrevista

Entrevista con Richard McGuire

Por Mireia Pérez

Una versión resumida de la siguiente entrevista se publicó en la revista de La Central.

Hay ideas poderosas que dan la vuelta al mundo. Conceptos concretos que pueden revolucionar la manera en la que concebimos la realidad. Algunos son de uso cotidiano, y los manejan todas nuestras vecinas o tus sobrinos en la guardería. Otros alcanzan las cotas más altas como herramientas de poder simbólico viajando desde los discursos filosóficos del siglo XIX a las redes sociales de nuestra era para volver a caer en desuso al poco tiempo. Las ideas que más perduran, las que se incrustan finalmente en el inconsciente colectivo a través del marco cultural, no siempre viajan con el lenguaje, si no que lo hacen a través del arte (o desde la violencia, pero ese paralelismo mejor lo analizaremos otro día que no haya nadie mirando) porque entran en nuestra retina o en nuestros oídos y mucho antes de que podamos asimilarlas se instalan ahí, para siempre, y empujan a la inspiración.

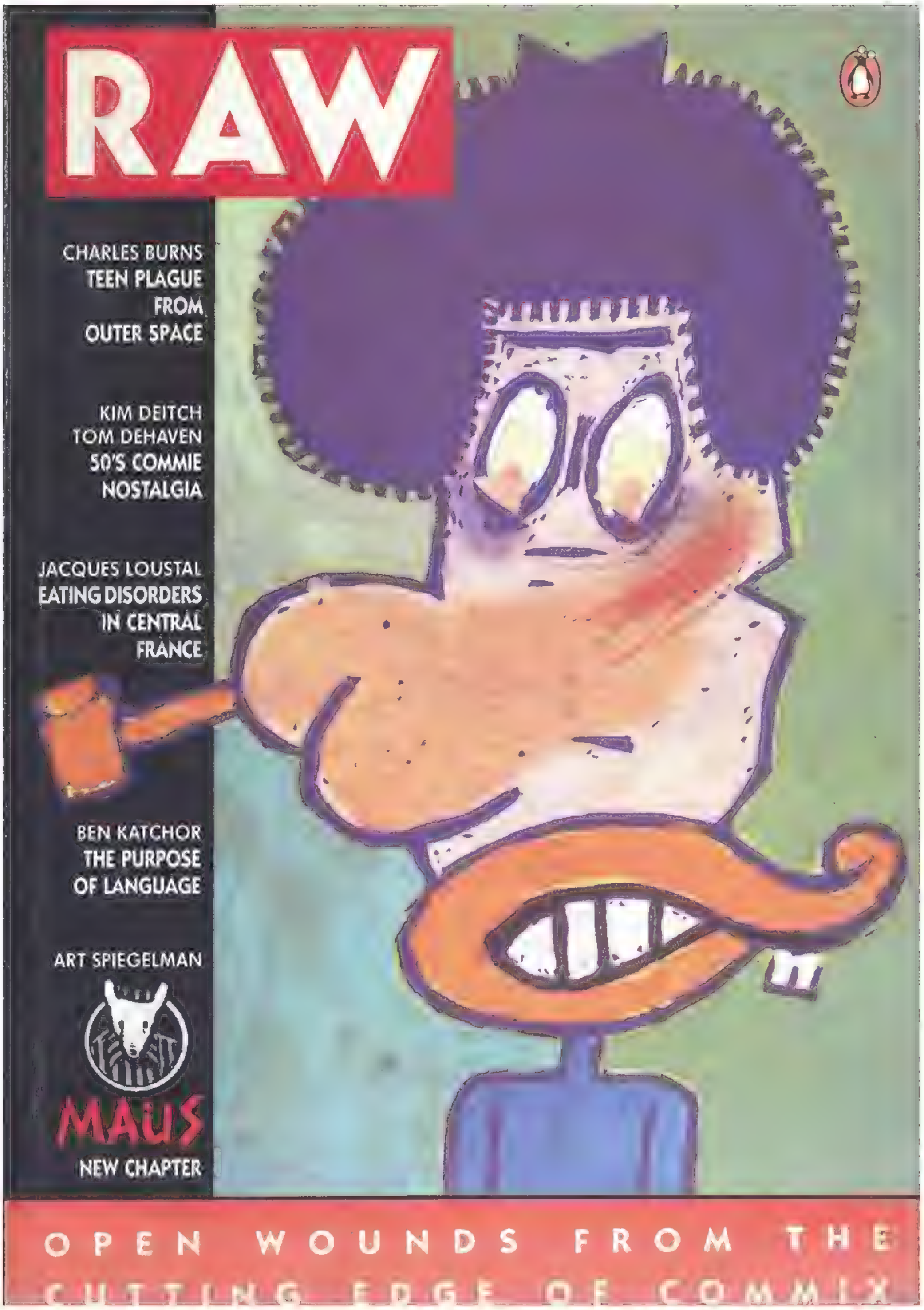
Una idea simple puede desencadenar una nueva mirada. Algo así pasó con un tebeo de seis paginas (nada más) que el ilustrador Richard McGuire publicó en 1989 en la revista de cómics *RAW*. *RAW* era una revista que Art Spiegelman y Françoise Mouly editaron desde 1980 hasta 1991 y donde, por cierto, también se publicó la pulitzerizada *Maus* por entregas.

Este McGuire de veintinueve años tuvo una idea, aparentemente sencilla, relacionada con los límites de la viñeta y la puso en práctica. Lo explicamos: normalmente, de una viñeta a la otra, entendemos que transcurre el tiempo. Un segundo, unos minutos, un año... El blanco entre viñetas es una elipsis temporal, espacial... Elipsis al fin y al cabo, donde están pasando cosas que no vemos y que nos llevan de una situación a otra de manera más o menos lineal. Pero ¿qué sucede si mantenemos esa viñeta quieta y dejamos que el tiempo transcurra, sí, pero siempre en el mismo espacio?

"Aquí", la historia corta que publicó McGuire en *RAW*, planta la viñeta frente a unas coordenadas que son siempre las mismas, y nos abre pequeños cuadritos a años distintos en el mismo lugar, en el pasado y también en el futuro, ampliando enormemente las posibilidades de las elipsis. Este pequeño gesto influyó a muchos autores que ahora conocemos por ser grandes maestros de la historieta norteamericana como Daniel Clowes o Chris Ware. Las formas narrativas siempre crecen y crecen solo porque de vez en cuando a alguien se le ocurre poner en práctica una pequeña idea. Hagan la prueba. Cada vez que doy un taller o una charla sobre historieta y muestro las páginas de McGuire, todo el mundo entiende inmediatamente de qué estoy hablando, que las posibilidades del medio no son baladíes, que todavía queda mucho recorrido por hacer y se ponen inmediatamente a trabajar con la cabeza aireada.

Eso mismo debió sentir el propio McGuire después de la publicación de las páginas de "Aquí"en *RAW*. Como buen artista, quiso explorar las posibilidades de su idea a través de la repetición y la constancia, por lo que durante los últimos seis años ha estado trabajando en una historia larga que ahora ve la luz en nuestro país.

Pero, un momento. ¿De quién hablamos cuando hablamos de Richard McGuire y por qué no habías visto antes sus tebeos? Probablemente porque es mucho más conocido por su



Cubierta de *RAW* volumen 2, n.º 1, donde se publicó el "Aquí" original en 1989.

faceta como ilustrador, o por la de diseñador, o por la de músico. Nacido en New Jersey en 1957 en su haber cuenta con una amplísima obra gráfica en la que podemos señalar más de una decena de portadas para *The New Yorker*, numerosas colaboraciones para *The New York Times*, *Le Monde*, *The Guardian*, *McSweeney's*... libros infantiles, cortos de animación, juguetes, instalaciones sonoras y varios discos con su banda de post punk formada en los ochenta Liquid Liquid con la que hace unos años volvió a dar los últimos conciertos como bajista.

El 2009, durante una estancia en la biblioteca pública de Nueva York, McGuire comenzó a trabajar de nuevo en "Aquí" siguiendo la misma pauta que utilizó en la historieta de seis páginas publicada en *RAW* y que ahora también lanza Salamandra Graphic en castellano, aunque no fue hasta los últimos dos años de su estancia cuando convirtió su estudio en un gran mural donde diseccionar de manera visual las entrañas de la historia de su familia.

A modo de collage temporal, McGuire nos sitúa en la habitación de una casa semejante a la de su infancia, en Perth Amboy, Nueva Jersey. Una ventana, una esquina y una chimenea son el marco principal. Más allá descubriremos un bosque, un camino, a los indios Lenni-Lenape que habitaron la zona de New Jersey durante más de diez mil años, un incendio, Pangea, un terremoto, árboles de navidad, niños, más niños, fiestas de halloween, televisores, dinosaurios... Se trata efectivamente de viajar en el tiempo, pero no de cualquier manera: la elipsis juega un papel principal en esta historia. Todo entremezclado con escenas de la vida del propio Richard McGuire y la relación con su padre. La familia, besos, caídas, infartos... En 1940 alguien hace una pregunta, y esta es contestada en 2014. En 2111 el nivel del mar ascenderá, pero seguiremos escuchando a Ben Franklin llamar imbécil a su hijo ilegítimo William al otro lado de la calle tal vez, o no, por sus irreconciliables posturas políticas. *Déjà-vu*, serendipias, recuerdos de la infancia relacionados con arqueólogos que querían visitar el patio trasero de la casa y seres que todavía no habitan este planeta, jóvenes bailando, tecnologías holográficas superiores y los constructores de la casa, con chaleco y sombrero, a principios del siglo xx, levantando la chimenea y las vigas principales de madera a la manera tradicional. El resultado es una experiencia sublime, resumida en trescientas páginas que bien podrían ser una sola. La sensación final es la de haber presenciado cientos de millones de años de historia de la Tierra en un solo parpadeo.

Mireia Pérez: Eres un trabajador prolífico y multidisciplinar (diseñas, haces música, ilustración...) sin embargo no has dibujado muchos cómics. ¿Qué es lo que más te gusta del medio y lo que más duro te resulta?

Richard McGuire: Hay cosas que puedes hacer en cómic que no pueden hacerse en otro medio. Coge mi libro como ejemplo, un montón de información es expresada de manera simultánea en él. Los cómics funcionan especialmente bien cuando quieres contar una historia no-lineal. Puedes leer la historia como si fuera un diagrama, clara y rápidamente como un mapa, es una ventaja especial. Si mi libro fuera una novela tendría que haber descripciones larguísimas seguidas de las palabras "mientras tanto..." y no podrías experimentar la inmediatez de sus múltiples vistas simultáneas. Si este libro fuera una película sería imposible ver el movimiento de todas las viñetas, no sabrías dónde dirigir la mirada.

Cada medio tiene sus limitaciones y me interesa explorar lo que puede hacerse con la narrativa. No he hecho mucho en cómic porque aunque tengo una naturaleza inquieta y mucho

interés, los cómics también son difíciles de hacer, las únicas personas que lo saben bien son aquellas que los hacen. Los lectores a veces piensan que se tarda lo mismo en dibujarlos que en leerlos.

MP: En tu proceso de trabajo, ¿sueles trabajar con un guión? ¿Cuánto hay de improvisación en lo que haces?

RM: Trabajo en muchas direcciones distintas a la vez. Al principio sencillamente reúno material. La historia sucede en una localización actual, la casa donde he crecido, que está en Nueva Jersey, no muy lejos de Nueva York. He navegado entre cajas de fotos familiares y películas que mi padre hizo, en busca de momentos casuales, imágenes que no parecieran posadas. Recibí una beca de investigación en la biblioteca pública de Nueva York. En sus colecciones encontré viejos periódicos en microfilm, fotos de archivo y mapas. Incluso encontré un diario de alguien que vivió en el mismo pueblo en el siglo XVII. Trabajé durante un año descubriendo hechos históricos interesantes. Entonces tracé una línea temporal en papel a lo largo de toda la pared de mi estudio. En este momento, todavía no sabía de qué iba a ir el libro. Tenía la estructura pero debía rellenarla con el contenido. La historia de seis páginas que hice años antes (y en la que se basa este libro), era poco más que un ejercicio formal. Sabía que tenía que profundizar en las emociones para adaptarla a un libro. Dibujé una tabla de contenidos complicadísima para explicar los diferentes tramos de la historia que quería ofrecer. Escribí muchos de los diálogos en una libreta que únicamente utilicé para texto. Al principio pensé que necesitaría esquemas narrativos amplios pero no funcionó. Finalmente edité todo el texto hacia abajo, y así se lee más como un poema, casi como una sola voz. Dispuse todas las páginas en las paredes y así podía ver el libro entero a la vez y comprobar el ritmo. Me sorprendió comprobar cómo las cosas empiezan a funcionar juntas de forma que no había previsto. Empecé a encontrar patrones, ecos visuales y ritmos internos que me permitieron encontrar una musicalidad. Una vez lo ví así, cómo música, tomó más sentido para mí, y se convirtió en algo más divertido.

MP: El argumento de "Aquí" está basado en una construcción narrativa experimental pero ¿te preocupa mucho el acabado plástico final de tu obra? ¿Eres meticuloso? También trabajas como diseñador gráfico. ¿Te gusta tener el control durante el proceso de producción del libro?

RM: Suelo decir que soy bastante meticuloso con la mayoría de mi trabajo, pero con este proyecto, muchas cosas han encajado de forma orgánica. Al principio estuve tratando de dar con la manera correcta de trabajar, y al final incluí muchos de esos experimentos tempranos que nunca pensé que encajarían en el trabajo terminado. Trazos rugosos de lápiz, bocetos de acuarela o pinturas en gouache sobre piezas vectoriales. Me pareció correcto incluir trabajos hechos a diferentes velocidades en una obra que habla sobre el tiempo. Al final todo junto tiene sentido. Las texturas suaves cercanas a las más duras hacen que cambie el enfoque, y con más texturas se convierte en algo más atmosférico. Hacia el final del proyecto tuve que pedir a algunas personas que me ayudasen. Hay dos personas que han ayudado con el color. También trabajé con un diseñador de producción para gestionar los archivos pesados. Estuvimos trabajando en la versión interactiva a la vez. El libro electrónico puede leerse exactamente como el libro en papel o puede leerse una versión "remix" donde todas

las viñetas del fondo pueden barajarse aleatoriamente. Además del desarrollador del *eBook* también he estado trabajando con un animador que ha incluído algunos elementos que se mueven en "tiempo real". Estos están programados para aparecer como pequeñas sorpresas que también suceden aleatoriamente. Para el libro en papel he trabajado con un gestor que ha trabajado directamente con el impresor en China y ha sido de mucha ayuda. Me han permitido utilizar las tintas fluorescentes en las páginas que representan la creación de la Tierra.

MP: También has publicado libros para niños. ¿Cómo es tu relación con el mundo editorial? ¿Consideras la publicación como una forma de arte? ¿Te sientes a gusto en el terreno más industrial o con el márketing?

RM: Cada vez hago menos trabajo editorial pero todavía hago de vez en cuando cosas para el *New Yorker*. Hace años hice algunos libros para niños y recientemente he encontrado una vieja idea que tal vez desarrolle para un nuevo libro. Normalmente trabajo con formas narrativas, pero en esencia todo lo que hago es conceptual. Estas ideas tienden a alinearse con oportunidades para ser realizadas, por supuesto. Todos los medios tienen una importancia igual para mí. Todo en lo que estoy envuelto influye en lo otro. Cuando estoy trabajando en un libro lo veo como un proyecto escultural que tiene las propiedades para contar una historia. Amo ver el proceso de cómo se hacen las cosas. Parece que todo va de "branding" en esta época, pero nunca me ha interesado demasiado el márketing. Nunca he pensado de manera calculada la manera en la que trabajo, sencillamente sigo mis intereses.

MP: En España pudimos conocerte hace algunos años, cuando viniste con Max a Avantcomic.

RM: ¡La experiencia en Avantcomic fue fantástica! La otra cosa grandiosa de los cómics es su comunidad a lo ancho del mundo. Hay mucho apoyo mutuo. La gente envuelta en él suele ser muy devota, y estoy muy contento de formar parte de la tribu como miembro honorario.

Enlace de interés: *Five Dials*

Entrevista a
José Domingo

José Domingo (Zaragoza, 1982) es uno de los autores más interesantes y rompedores del panorama nacional. Integrante tardío de la escena de la autoedición gallega centralizada en el colectivo Polaqia, su obra *Aventuras de un oficinista japonés* (Bang Ediciones, 2011) le valió el premio a mejor obra nacional en el Saló del Cómic de Barcelona y lo consagró como autor. Desde entonces ha desarrollado una actividad incesante, que incluso lo ha llevado a colaborar con la editorial inglesa Nobrow. Hace unas semanas, José tuvo la amabilidad de atender a los directores de *CuCo, Cuadernos de cómic* a través de videoconferencia, y contestar a una entrevista que repasa minuciosamente toda su carrera.

Naces en Zaragoza en 1982, pero te mudas muy pronto a Galicia, en tu niñez, y allí te haces como autor.

Eso es. Yo vine aquí con ocho años, y aquí es donde crezco. Yo dibujaba estando en Zaragoza, pero como dibujan todos los niños. Me gustaban los tebeos, y leía *Mortadelo*, *Superlópez*, los tebeos de superhéroes. Y de pequeño ya decía que quería ser dibujante de tebeos; recuerdo que con cuatro años mi mejor amigo quería ser boxeador y yo dibujante de tebeos [risas]. Al llegar a Galicia y crecer es cuando me lo empiezo a plantear más en serio.

También estuviste un tiempo en Salamanca, ¿verdad?

Sí, estudié allí la carrera. De hecho me pilló cuando empezó la eclosión del cómic gallego. Empezaban a salir David Rubín, Alberto Vázquez, Kike Benlloch… Y el colectivo de Polaqia. Recuerdo unas vacaciones de verano en las que pillé la revista *Trama* y leí un artículo sobre el boom del cómic gallego, con el que pensé: "pero si yo no me he enterado de nada de esto, no sé quién es nadie" [risas]. Fueron cinco años fuera, en los que estuve con otra gente, a la que también le gustaban los tebeos. Hacíamos un fanzine, *Dr. Panceta*, en el que estaban compañeros que ahora también son profesionales del dibujo, como Juan Díaz-Faes, o Víctor Romano, que ahora tiene la tienda de El armadillo ilustrado en Zaragoza. También íbamos a clase con Ricardo Cavolo.

Al volver a Galicia empiezo a enterarme del panorama aquí, y busco esos nombres que no conocía. Los conocí más tarde, un poco de rebote, al encontrar trabajo en Dygra Films, la empresa de animación, donde trabajaba Rubín. Hice unas prácticas un año antes de acabar la facultad, y Rubín enseguida me puso en contacto con Kike Benlloch, y empezamos a hacer *Cuimhne*. A raíz de eso entré en Polaqia, en 2006. Y a partir de ahí empecé a publicar un poco más en serio, tanto en *Barsowia*, la revista de Polaqia, como con *Cuimhne*, para presentarlo al Premio Castelao. Y publicarlo posteriormente con Dolmen, en 2008.

En *Barsowia* publicas por primera vez en su número 7, en enero de 2006.

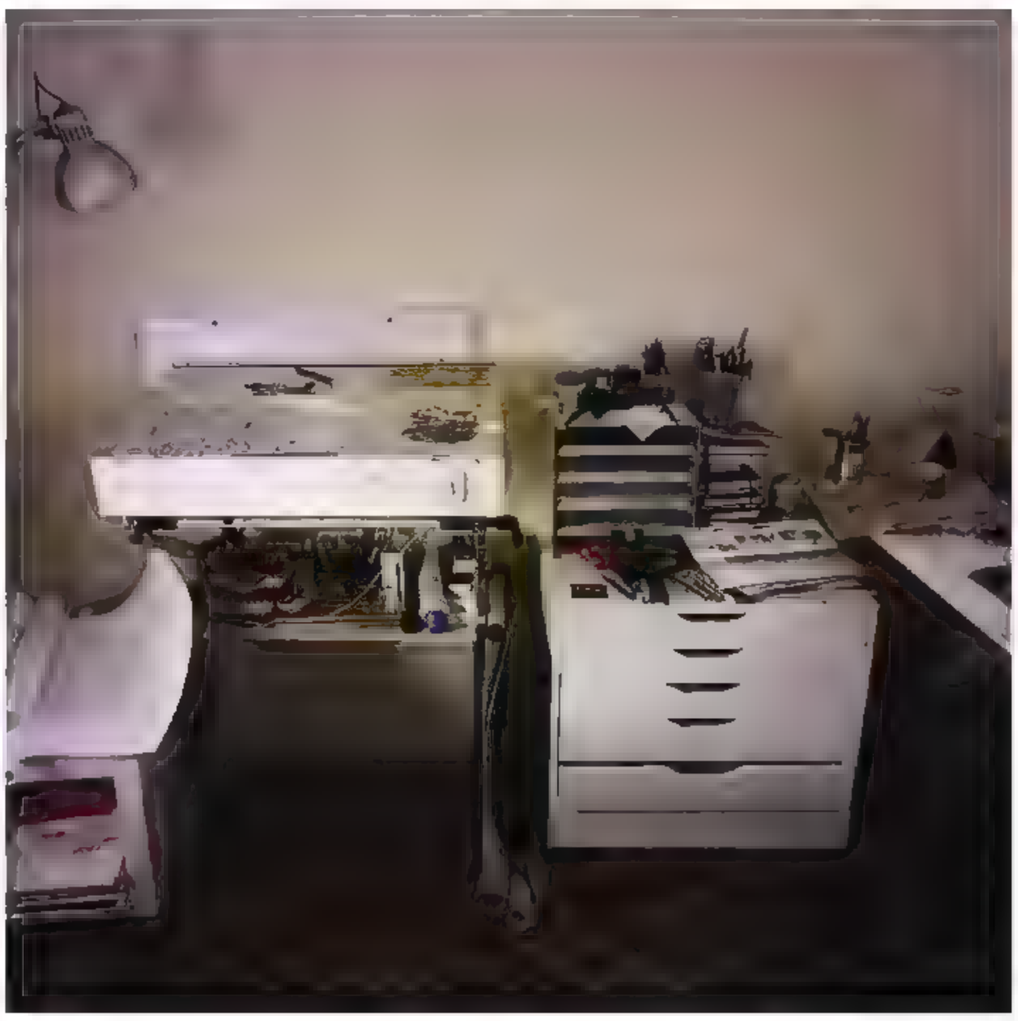
Sí, lo que no recuerdo es si eso lo hice cuando ya había terminado la carrera o no.

En ella firmas como José Domínguez, curiosamente. Y en esta época creas un personaje más o menos fijo: Euclides Mortem.

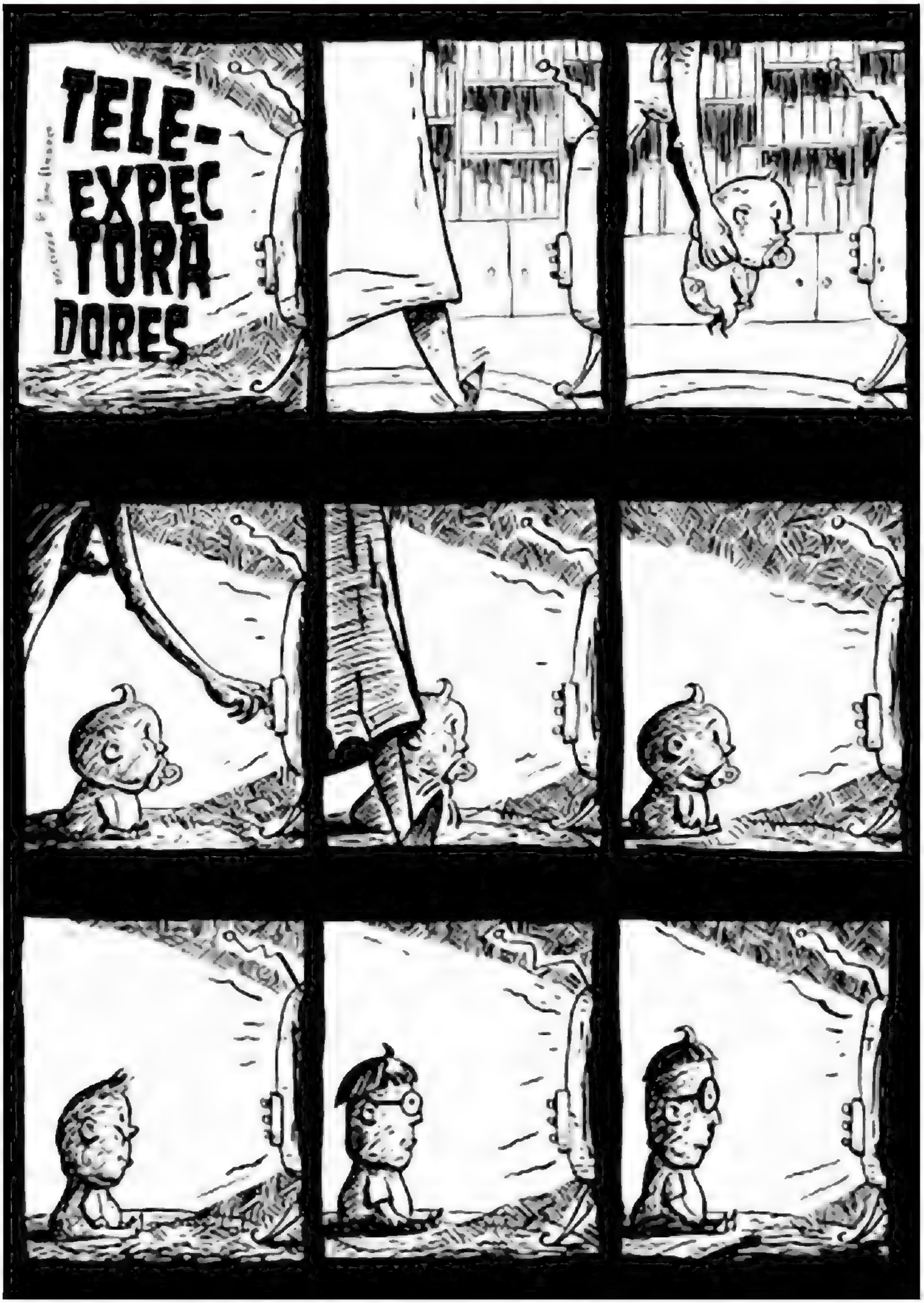
Sí, pero hice solo tres historias con él, luego no lo continué. Me preguntan a veces si haré algo más… puede que eventualmente haga algo [risas].

Y ya entonces se ve lo que será una constante en tu obra: el humor.

Sí, lo único que se sale un poco de esa línea es *Cuimhne. El fuego distante*. De he-



El estudio actual de José Domingo.



"Tele-expectoradores" primera colaboración en la revista Barsowia, *en su n.º 7 (2006).*

cho, la primera historia que publiqué en *Barsowia*, la de los niños que están viendo la tele y les explota la cabeza, me sigue gustando hoy.

Leyendo *Barsowia* se va viendo cómo va cambiando tu estilo. En el número 15 haces la contraportada…

Sí, una historieta con guión de Benlloch sobre un mexicano.

Portada de Cuimhne. El fuego distante.

Y ya es en el estilo con el que se te identifica ahora.

Pero creo que ya había empezado un poco antes a cambiar el registro, por ejemplo en *La vieja Mecepiedras*, una historieta para el stand de Galicia en el Saló de Barcelona de 2009.

¿Y a qué se debe ese cambio de estilo? ¿Es algo que surge de un modo intuitivo o lo vas buscando tú?

Lo medité bastante. El trabajo en *Cuimhne* me requería bastante esfuerzo, porque a la vez estaba trabajando en Dygra Films, y al final ese cómic tuvo más de cien páginas. Era mucho trabajo, y realmente acabé viendo que me tiraba más otra cosa, no acababa de estar cómodo en ese registro. Y empecé a pensar qué me apetecía hacer. Yo había querido ser dibujante desde pequeño, y eso es un poco negativo, en el sentido de que creces pensando en cuáles son los pasos que hay que dar. O así es como lo viví yo, al menos. Piensas que hay una secuencia que tienes que seguir: aprendes a dibujar, y una vez que dibujas bien, te mandan dibujar cosas, para Francia, o EE UU. No me había visto nunca como autor, los cómics no eran una forma de expresarme. Y me di cuenta de que me fallaba esa pata. El *Cuimhne* lo había hecho a fuerza de saber dibujar más o menos bien, pero me faltaba encontrar la forma de expresarme. Y entonces empiezo a reflexionar, a conectar con cosas que me habían gustado desde siempre: el humor negro, el dibujo tipo *cartoon*… Y a partir de ahí tiré del hilo, y decidí un cambio que fue, en realidad, consciente. También empecé a mirar a mucha gente de la línea clara, sobre todo a Max y Gabi Beltrán, y comencé a construir mi estilo. Primero más apegado a ellos, luego más libre. También me gustaba mucho Chris Ware, hay algo de Toriyama… Todo se puede rastrear en mis dibujos. La historia de *La vieja Mecepiedras* fue el punto de partida para mí. Estaba en ese momento de darle vueltas al coco y me pidieron esa historieta que aproveché para hacer algo completamente diferente, mezclando una gráfica de línea clara y *cartoon* para contar una historia oscura, y directamente copié a Max. En aquel momento estaba muy flipado con él, me

acababa de comprar *Bardín el superrealista*, y lo empleé como muleta, me lo llevé a mi terreno. Hasta entonces, siempre me pasaba que cuando tenía que hacer algo tenía que pensar con qué estilo lo hacía, lo cual añade un extra de trabajo y reflexión a cada nuevo cómic que haces, es un poco angustioso y te quita muchas energías. Para mí, encontrar un estilo fue algo fundacional. Me dio tranquilidad, un camino por el que tirar sin pensármelo tanto. Y, al final, el estilo es una herramienta para contar cosas, y una voz, también. Aquella historia de *La vieja Mecepiedras*, que me gusta mucho aún, me dio ciertos aspectos estilísticos a los que agarrarme.

En esa búsqueda de estilo que comentas vemos que te vas despojando de los adornos o de todo lo que no es imprescindible en el dibujo.

Sí, lo intento [risas], lo que pasa es que acabo llenando mucho las páginas. Acabo siendo muy barroco, aunque el dibujo en sí sea sencillo.

VENGA MI REY, TIENES QUE COMER PARA CRECER FUERTE...
LA VIEJA MECE-PIEDRAS
POR JOSÉ DOMINGO
Y, ¿YA NO QUIERES MÁS?
PUES ENTONCES ...
JI JI JI
VAMOS A DARTE UN BAÑO, ¿VALE?
¿BEBÉ?
¡¡¡EY LOCA MECEPIEDRAS!!! ¡QUE TU HIJO MURIO, Y TÚ NO TE ACUERDAS! ¡¡JI JI JI!!
¿BEBÉ?
¿BEBÉ?

La vieja Mecepiedras, *el nuevo estilo.*

Sí, con la síntesis y la limpieza en la línea logras ser barroco en todo lo demás.

Es una especie de jardín en el que me metí con *Aventuras del oficinista japonés*, y luego me han ido pidiendo más cosas en esa línea, y al final no sabes si te metes tú o te meten. Obviamente lo disfruto, y me divierto haciéndolo, pero también me gusta hacer cosas muy sencillas, aunque siempre acabe haciendo cosas barrocas. Alberto Vázquez me dice siempre que estoy cogiendo un camino peligroso [risas].

Y mientras estás haciendo esa búsqueda, te encargas de coordinar los últimos números de *Barsowia*.

Sí, pero en realidad fueron dos o tres números, al final me quité de en medio, no recuerdo si porque ya estaba trabajando en *Aventuras de un oficinista japonés*. Aunque esos números equivalen a año y medio, claro [risas].

Repasando esos números, nos sorprendió encontrarnos a gente como Jesse Jacobs o Dylan Horrocks: se internacionaliza la revista. ¿Cómo habría que entender, en perspectiva, el papel de la revista y el colectivo en la escena nacional?

Se hizo en el momento ideal, por eso después disolvimos el colectivo, porque había pasado su momento. Pero el momento en el que lo fundaron Benlloch, Rubín y los demás era el ideal. Durante diez años sirvió para dar visibilidad a un montón de autores que estaban haciendo cosas en Galicia, aparte de publicar a gente de otros sitios. A nosotros nos sirvió para publicar nuestras historias y para conocer el lado editorial de la profesión. Montar una revista, ir a la imprenta, traducir, publicar, distribuir... Fue un aprendizaje brutal en un momento en el que no había empezado a funcionar la novela gráfica y el mercado editorial no se había abierto del todo. Por eso se funda Polaqia; querían publicar sus propias historias y además querían hacerlo en gallego. También estaba en ese momento BDBanda... fueron muy importantes y contribuyeron muchísimo a que hubiera un movimiento de cómic en Galicia interesante, que supongo que a más gente le habrá servido, para leer o para animarse también a hacer sus proyectos. Yo la verdad es que fui un advenedizo, llegué cuando estaba todo montando [risas]. Kike [Benlloch] era el *alma mater* del proyecto y durante muchos años fue el motor de Polaqia, aunque luego al final se desligara un poquito. Casi toda la gente extranjera que aparecía lo hacía por la gestión de Kike. Yo coordiné la revista simplemente por que hubiera una sola persona que se ocupara de recibir los archivos y hablara por la editorial, para que aquello no fuera un caos, pero en realidad las decisiones de la revista se tomaban entre todos.

Barsowia *n.º 16, el fin de una época.*

Quién hacía la portada, la maqueta… Era algo asambleario totalmente. Pero Kike era el que siempre estaba pendiente de todo.

¿En qué momento empiezas a compartir estudio en La Pelu con David Rubín, Guitián y demás?

Eso debía de ser en 2010, creo. Cuando David y yo nos marchamos de Dygra. Empezamos Bernal y nosotros dos, y luego se unió Guitián. Estuvimos unos tres años; yo hice *Aventuras de un oficinista japonés* allí, y David hizo *El héroe*.

¿Crees que ese ambiente de trabajo te influyó, o marcó tu trabajo de alguna manera?

Sí, seguro. Era muy guay. No lo había pensado nunca, pero seguramente si hubiera estado solo en mi casa habría estado mucho más perdido, me hubiese costado más. Los colegas siempre te animan, les cuentas una idea y te empujan a que la desarrolles. Y luego les ves currando y te estimula. Fue una etapa muy guay, de ir todos los días, de conversar sobre cómic, ilustración… Ahora curro en casa, desde *Aventuras de un oficinista japonés* tengo el camino más allanado, tengo las coordenadas más claras… pero en ese momento no lo veía tan claro, sólo había hecho como obra larga *Cuimhne*.

La idea inicial era hacer trabajos conjuntamente, como estudio, pero eso no funcionó. Un estudio así funciona mejor si la gente es de diferentes ámbitos, si juntas un diseñador, un ilustrador y un maquetador web seguramente es más fácil colaborar que si juntas a cuatro ilustradores.

Además de estilos muy diferentes…

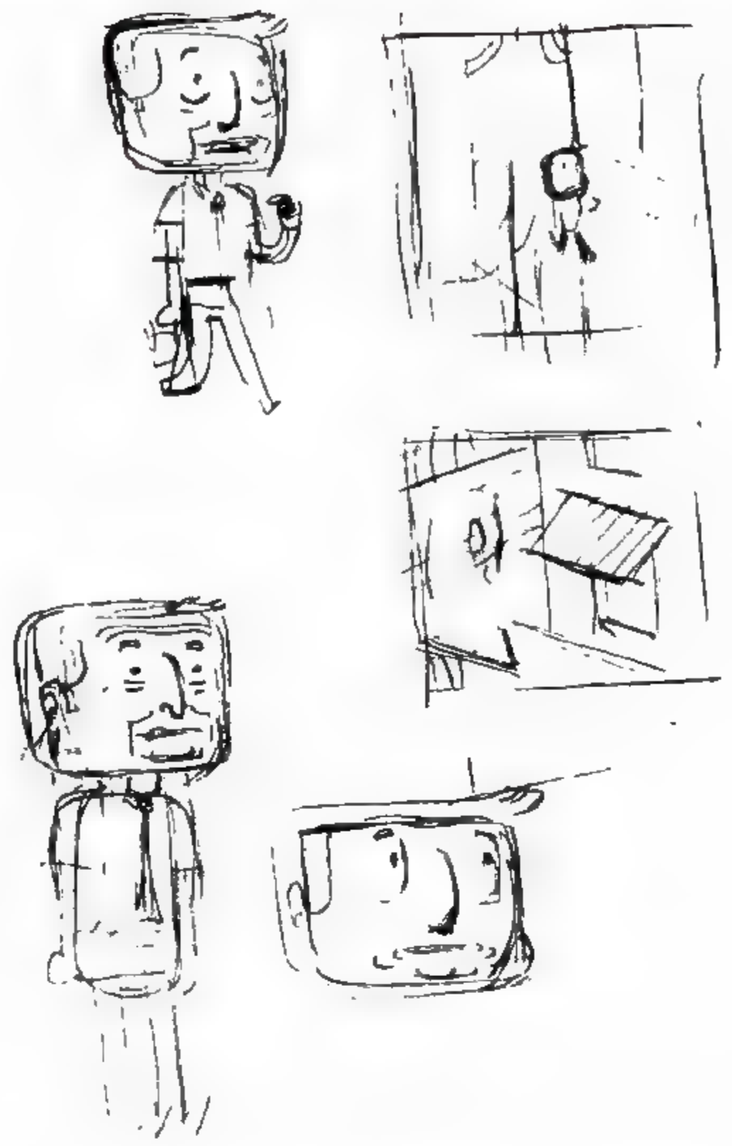
Claro, y además cuando te encargan un curro normalmente ni siquiera está lo suficientemente bien pagado para que compense hacerlo entre varios. Sí que hice con Rubín alguna cosa de libro de texto; él hacía el lápiz y yo la tinta y el color. Pero fue solo en una ocasión. Hubo también algún proyecto de hacer un calendario, y ahí hacíamos una ilustración cada uno.

En todo caso, me vino muy bien esa experiencia para socializar, a mí me cuesta salir de casa. El año pasado estuve viviendo en frente de David Rubín y no lo vi casi en todo el año, estábamos trabajando todo el día los dos [risas].

David Rubín y José Domingo a cuatro manos, colaborando en La Pelu.

***Aventuras de un oficinista japonés* es el proyecto que te pone en el panorama del cómic español. ¿De dónde viene esa idea de hacer un cómic tan diferente a lo que había entonces? Y a lo que hay ahora, incluso… Sigue siendo una obra única.**

Fue a partir de un boceto que tenía en una libreta. Un bocetito absurdo, cuatro rayas, el oficinista caminando al lado de un bosque, sobre un murete típico japonés. Y de ahí surge la idea de desarrollar una historia en la que fueran sucediendo cosas, con un espíritu explorador… Y después, un mes más tarde aproximadamente, me escribió Óscar Iglesias, uno de los organizadores de las Jornadas de cómic de Ourense, para hacer un cómic para el fanzine de las jornadas. Y empleé la idea de ese personaje. La verdad es que no hubo un plan, todo fue surgiendo. El plano fijo se me ocurrió después, al ser una historieta de cinco páginas… Me lo pasé muy bien haciéndola, y a la gente le gustó, así que decidí colorearlo —yo hasta entonces apenas había coloreado nada— y continuarlo. Antes del siguiente Saló del Cómic de Barcelona pensé en presentarle algo a Bang Ediciones, que en su día se habían interesado por mi trabajo gracias a *La vieja Mecepiedras*. Si no se hubieran interesado por ello, seguramente no lo habría acabado haciendo.



El boceto original del oficinista japonés.

¿La idea de la perspectiva isométrica viene por tu afición a los juegos de consola?

Sí, soy aficionado, me han gustado mucho desde pequeño. Teníamos un Amstrad y un PC 286 [risas]. Ya entonces jugábamos a las aventuras gráficas de Lucas Arts… *Loom*, por ejemplo. Así que es otra cosa más de mi infancia con la que conecté. Eran algo que hacía volar mi imaginación. Lo que pasa es que ahora me sucede como a Toriyama cuando contaba que tenía una moto pero nunca podía montar en ella [risas]. Ya casi no juego, es de risa. Tengo la X-Box desde hace seis años y me he debido de acabar solo dos juegos. Pero me inspiran y me dan ideas.

Pero además del aspecto gráfico vemos ese elemento de sorpresa constante de algunos videojuegos clásicos, en los que ibas andando y no sabías qué te ibas a encontrar.

Sí, justo, esa era la idea. El *Zelda*, por ejemplo. Lo que me fascinaba de esos juegos era la sensación de descubrimiento. El *Legend of Zelda* de Super Nintendo era súper chulo, es al que más he jugado. Pero también te pasaba con el de NES, y seguramente si lo ves ahora eran cuatro pantallas… pero te parecía que estabas descubriendo lo más grande. Y eso es lo que me atraía.

Otra característica del libro muy interesante es la cantidad de detalles ocultos, guiños y "huevos de Pascua" que incluyes en el cómic.

Eso se debe a mi sentido del humor, siempre me ha gustado meter "tonterías". Puede que me venga de cuando era pequeño y leía *Mortadelo*, donde eso pasa constantemente,

Una página de Aventuras de un oficinista japonés.

Ibáñez siempre está metiendo cosas… Me divierte y me gusta hacerlo, fijarme no solo en la acción sino en las muchas otras cosas que están pasando alrededor. A mí me gusta descubrir esas bromas.

Este tipo de efectos, que acentúas e incluso puedes llevar al paroxismo, también están proponiendo una reelaboración del modo en que leemos cómic, esa lectura lineal, de secuencia de viñetas. En *Aventuras de un oficinista japonés* está esa secuencia, pero al mismo tiempo todo el entramado te invita a pararte en la lectura.

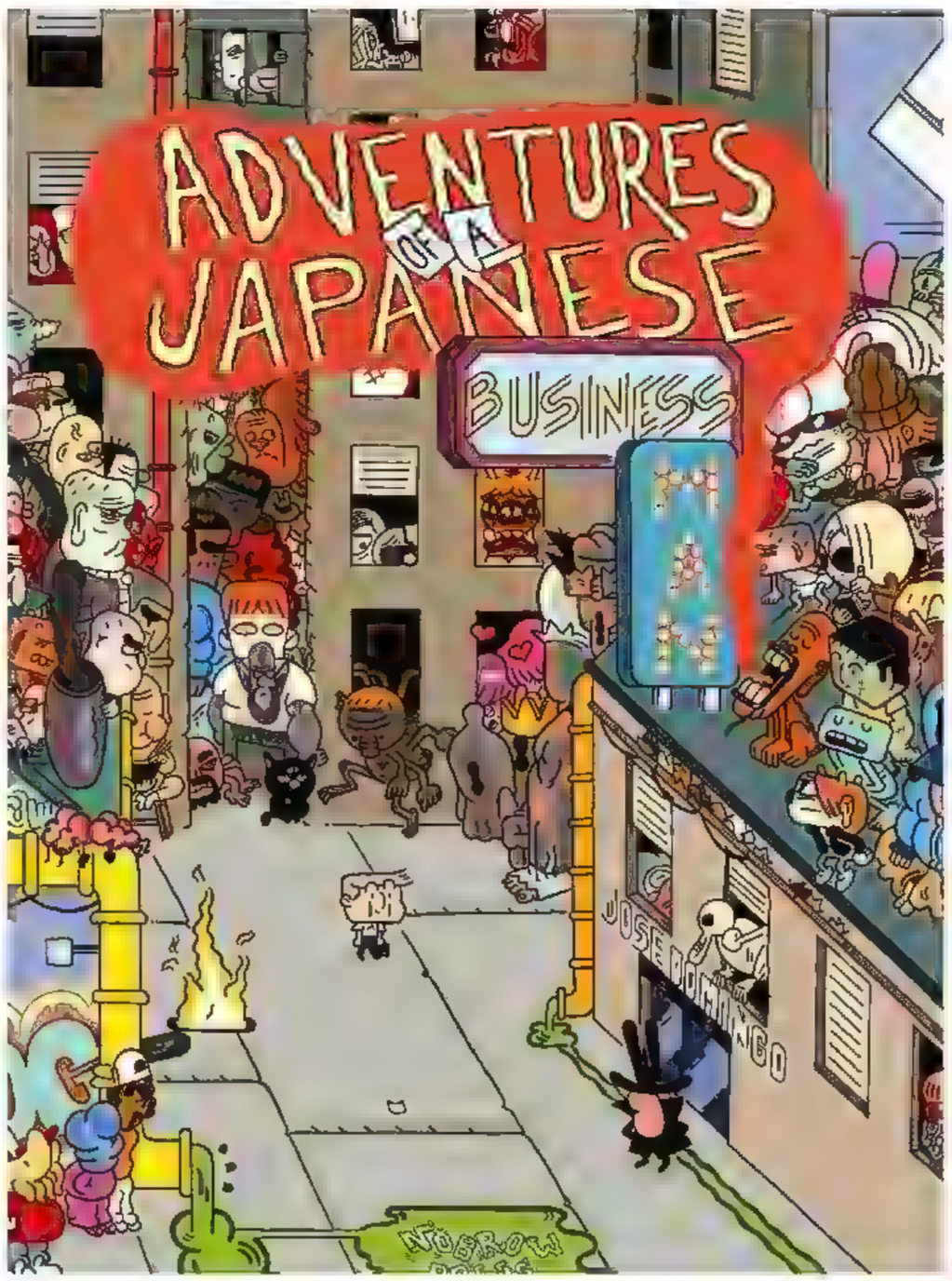
En *Aventuras de un oficinista japonés* todas las restricciones de plano, de número de viñetas por página y demás, me obligaban a resolver las cosas de otra manera, utilizar el tiempo en las viñetas de otra manera. Y al final sí sucede lo que decís, que se lee de otra forma. En alguna secuencia se ve más claro. Por ejemplo, aquella en la que hay una manifestación en la calle y la gente se empieza a desnudar, tras reírse del oficinista y él de ellos. Ahí me di cuenta de que tenía que sintetizar mucho la acción para no dedicarle muchas páginas. Lo acabé condensando en una viñeta intentando seguir el ritmo de lectura: de arriba abajo, mezclando dos tiempos a la vez en una sola viñeta, jugando con la forma de leer. Y a veces es verdad que hay guiños en el libro con cosas que suceden previamente, te invita a ir adelante y atrás para cazarlos, pero no es esencial, es casi como una broma con el lector, el que lo pilla se ríe y el que no sigue con la lectura.

Creemos que la propia obra lo pide; primero haces una lectura general y luego otra más pausada, te vas fijando… ¿Hasta qué punto te esperabas el éxito del libro? Porque a priori es un cómic complicado, con un formato muy grande, mudo, además, que siempre cuesta venderse. Y entonces agotáis primera edición, te llevas el premio del Saló del Cómic de Barcelona…

El premio es más comprensible, porque lo votan los compañeros de profesión. Es un cómic que la gente disfruta, y que llama la atención a los entendidos por los aspectos técnicos, un poco atípicos. Es uno de los aciertos que tiene el tebeo: la mayoría de la gente la disfruta aunque no sea entendida. Pero no, no contaba con que fuera tan bien, ni entre el público ni la profesión. Estaba contento por sacarlo, y sí que había gente que me decía que estaba guay, pero que no esperara vender una barbaridad [risas].

De hecho enseguida os compran los derechos para publicarlo en el mercado anglosajón.

Sí, muy pronto; fue en Angoulême. Nobrow se interesó y quisieron sacarlo. Aquello fue en enero, y el libro había salido en diciembre.



Portada de la edición británica de Aventuras de un oficinista japonés.

Poniendo en perspectiva el libro, creemos que cambia un poco la percepción que se podía tener entonces de cómo tenía que ser una novela gráfica de éxito. Quizá existía la idea de que la novela gráfica tenía que ser una cosa seria, para adultos, con una historia dramática… Teníamos *El arte de volar*, *Arrugas*, *María y yo*… y de repente aparecéis tú con *Aventuras de un oficinista japonés* y David Rubín con *El héroe* y demostráis que la novela gráfica puede tratar de cualquier cosa, puede ser de aventuras, ser para todos los públicos, con humor, rompe también con los formatos imperantes…

No sé hasta qué punto ha podido influir a nadie, pero sí que fue raro. En mi caso fue Bang Ediciones la que apostó por el libro, y la idea del formato grande fue suya. Pero en otros sitios en los que había probado antes no acababan de ver el formato, ni el tono de la historia, querían hacerlo de otra manera… No se ubicaba muy bien el libro. Pero Bang tenía un perfil muy experimental y enseguida lo vieron. Y fue una suerte. No sé si ha podido abrir algún tipo de camino, pero todo va sumando. En ese sentido antes estuvo *Bardín el superrealista*, al que yo volvía mucho en esa etapa, tampoco es una novela gráfica al uso, y fue uno de los cómics que me hizo ver que no todo tenía que ser lineal. Ahí tenías historias de una página, de cinco o seis, una larga al final, una muda… Todos nos vamos alimentando de una cosa y de la otra. Y ahora creo que el panorama es muy saludable, porque tiene cabida cualquier tipo de tebeo.

Tras *Aventuras de un oficinista japonés* haces un montón de trabajos de extensión más breve, trabajas mucho, al margen de tu faceta de ilustrador. Por ejemplo tenemos *Black Pulp Box*, con Aristas Martínez, en la que además de publicar una historieta, coordinas la parte de cómic.

Sí, lo coordinamos David Rubín y yo. Seleccionamos a los autores, estuvimos pendientes… Y yo hice la historieta casi al final. Todo 2012, entre *Aventuras de un oficinista japonés* y *Conspiraciones* estuve haciendo muchas cosas, algunas en *Retranca*, otras para la revista *Fiz* de Kiko da Silva. Y 2013 fue el año en el que más cosas hice. Además de *Conspiraciones* hice muchas historias cortas. Mi colaboración en *Panorama* también fue en 2013. Entre enero y abril había hecho más de cien páginas de cómic.

Para *Thermozero* hacías "Super Barbarian".

Sí, me molaba mucho hacerlo, lo que pasa es que la revista cerró. En el último número ya no pude participar. Me apetecía mucho hacer algo porque la coeditaba Víctor Romano, amigo de la facultad, y se me ocurrió esta parodia de Conan.

Además de jugar con lo gráfico, creemos que te lo pasabas muy bien con los textos.

SERÍA DEMASIADO LARGO GLOSAR EN ESTAS PÁGINAS TODA LA GLORIA QUE DESATÓ EL BÁRBARO JUPITERINO SOBRE SUS APABULLADOS OPONENTES AQUEL DÍA…
…CÓMO, UNO TRAS OTRO SUCUMBIERON A SUS REFINADAS TÉCNICAS DE COMBATE…
…CÓMO ACABÓ SIN DLOAR CON LOS GIGANTOVERMES BABEANTES DE NOXHO…
…O CON LA COSA-FLAN, QUE ADEMÁS LE SIRVIÓ DE TENTEMPIÉ BAJO EN CALORÍAS…
…CÓMO DERROTÓ AL HORROR DE LOS CIEN MIL OJOS UTILIZANDO SU ASTUCIA…
…O DE CÓMO DISUADIÓ AL CUCARAWARRIOR DE CONTINUAR COMBATIENDO EMPLEANDO SU MEJOR ARGUMENTO.

La charlatanería de "Super Barbarian".

[Risas] Sí, la idea era hacer unos textos muy rimbombantes y crear un contraste entre lo estúpido que era todo y la narración un poco pedorra que tenían esas historias de fantasía que escribía Robert E. Howard, rozando un poco lo ridículo.

¿Quizás de esa época que comentas en 2013 es también la historia que publicas en la caja *Marrón* de Autsaider?

Sí, sí, es de la misma época. Es algo que se nos ocurre a Guitián y a mí cuando aún estábamos en la Pelu, justo antes de dejar el estudio. También nos lo dijeron los de Autsaider. Y se nos ocurrió hacer una historia desde dos puntos de vista diferentes, y que tuvieras que leer los dos minicómics para entenderla, para ver el cuadro completo. Y luego a Guitián se le ocurrió que hubiera dos personajes que se intercambiaran la vida intercambiándose los móviles, porque la vida hoy la llevamos en el móvil. También incluimos la cuestión de la crisis: son un ricachón y un quinqui que se cambian los papeles, pero al final los dos son igual de ladrones.

Colaboración para la caja Marrón *de Autsaider Cómics.*

También colaboraste en un número de la revista de *Nobrow*.

Sí, en el número 8, con el tema de la histeria. Lo dibujé estando aún en La Pelu, puede que aún en 2012. La historia me gusta mucho, fue guay volver a colaborar con ellos, me gustó que quisieran mantener el contacto.

***Conspiraciones* surge como un encargo de Astiberri, ¿verdad?**

Sí, iban a lanzar la serie de Leyendas urbanas y me sugirieron hacer algo. Dije que sí, como siempre [risas]. Nos conocíamos y había buen rollo. Escogí el tema de las conspiraciones sin tener mucha idea al principio, de hecho pensaba en hacer algo más divertido, en la línea de *Aventuras de un oficinista japonés*, pero conforme me fui metiendo me iba dando cuenta de que tenía que hacer otra cosa, que el tema me pedía otra cosa. Me apetecía contar el abecé, dado que la colección iba a tener una base de leyendas urbanas reales. Usé mucha documentación, cada vez se fue complicando más la cosa, y entonces es cuando aparece el profesor Domenikus como hilo conductor, tras escuchar muchos podcasts y ver muchos vídeos de profesores Domenikus de la vida real [risas]. La idea era coger al mayor tarado de todos y que cuente todo el tinglado. Pero me costó bastante hacerlo, desde que di con la idea hasta que terminé el guión.

De los libros que salieron en esa colección puede que sea el que mejor le cogió el punto al formato, tanto en extensión como en el tamaño.

Lo dibujé al mismo tamaño. En un DINA-4 caben dos páginas del libro y sobra espacio. Cuando tenía hecho el lápiz, el entintado de una página me llevaba veinte minutos nada más. Me di cuenta de que ese formato no

Portada de Conspiraciones.

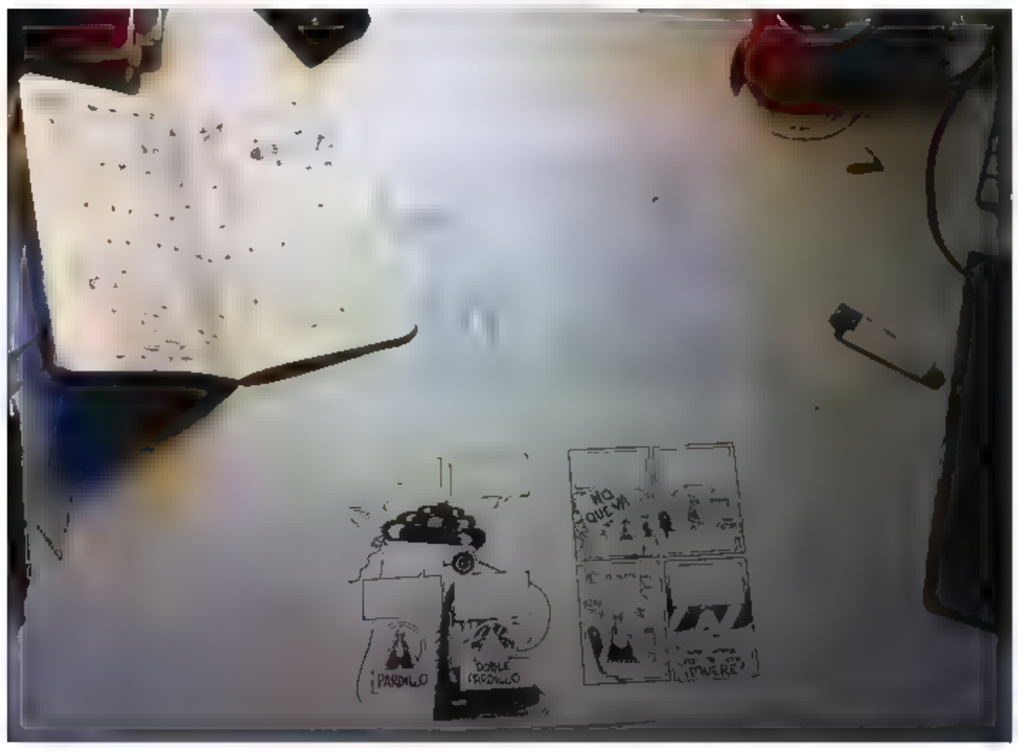
daba para muchas virguerías, y si quería hacer algo un poco más elaborado había que meter una *splash page*. Pero la narración tenía que ser ágil, por eso tomé la decisión de usar solo dos colores.

Eso fue algo que luego adoptaron otros autores. Albert Monteys usó un bitono con azul, y las Caniculadas uno con verde.

Ah, no lo sabía. En teoría los cómics podían ser en color, yo sugerí el bitono para mejorar la legibilidad. Además creo que el humor pide esa agilidad, si te paras a ver el dibujo ya pierdes el ritmo del chiste. De hecho con las cosas que hacía para *Retranca* no quedé contento, no me parecían suficientemente humorísticas, y en parte me doy cuenta de que era porque les sobraba dibujo y color. La gente que trabaja bien el humor gráfico muchas veces no hace fondos, o solo tienen un par de elementos, usan el blanco y negro o el bitono… Es muy difícil ver una viñeta de humor gráfico que esté tan trabajada como una de cómic, con todos los elementos, muchos personajes… hay que ser mucho más directo.

El profesor Domenikus fue un gran hallazgo, al que luego diste mucha vida en redes sociales.

Sí, le hice una cuenta de Twitter, pero si ya llevar solo el tuyo te da trabajo, llevar dos, y



Trabajando en el concepto.

que uno sea de mentira, me sobrepasó y lo dejé un poco abandonado, pero era divertida la idea.

Luego tuvo una aparición especial en la revista *Botafumeiro*.

Sí, en un número especial sobre conspiraciones, me pidieron directamente que usara a Domenikus. Era justo el momento de las noticias sobre el ébola y la hice sobre eso. Con el personaje me habría gustado hacer algo regular, sobre actualidad, tal vez semanal, tipo *El Jueves*. Analizando noticias normales en clave conspiranoica.

El personaje además no está nada agotado.

No, no, para nada, da mucho de sí, pero no da tiempo para todo, y esto daría mucho trabajo, tienes que analizar la noticia, ver todas las versiones conspiranoicas que hay alrededor…

***Conspiraciones* funciona también porque está muy informado, se nota que te empapaste muy bien de ese mundillo.**

Sí, fue una espiral. Empecé a hacerlo con la idea de contar ese abecé, pero quedaba todo un poco deslabazado, no tenía coherencia, eran páginas sueltas. Pero al introducir al profesor Domenikus me permitía ir relacionando unas cosas con otras.

En *Conspiraciones*, bajo la capa lúdica, vemos cierto discurso crítico con el mundo en el que estamos viviendo, tal vez un discurso político.

Sí, iba por ahí. Primero haces mofa sobre el tema de las conspiraciones, pero luego haces la reflexión… Existe todo esto, existe la masonería, los Skull & Bones… pero ¿dominan el mundo? En el fondo sí funciona así, la gente que tiene poder se junta y decide,

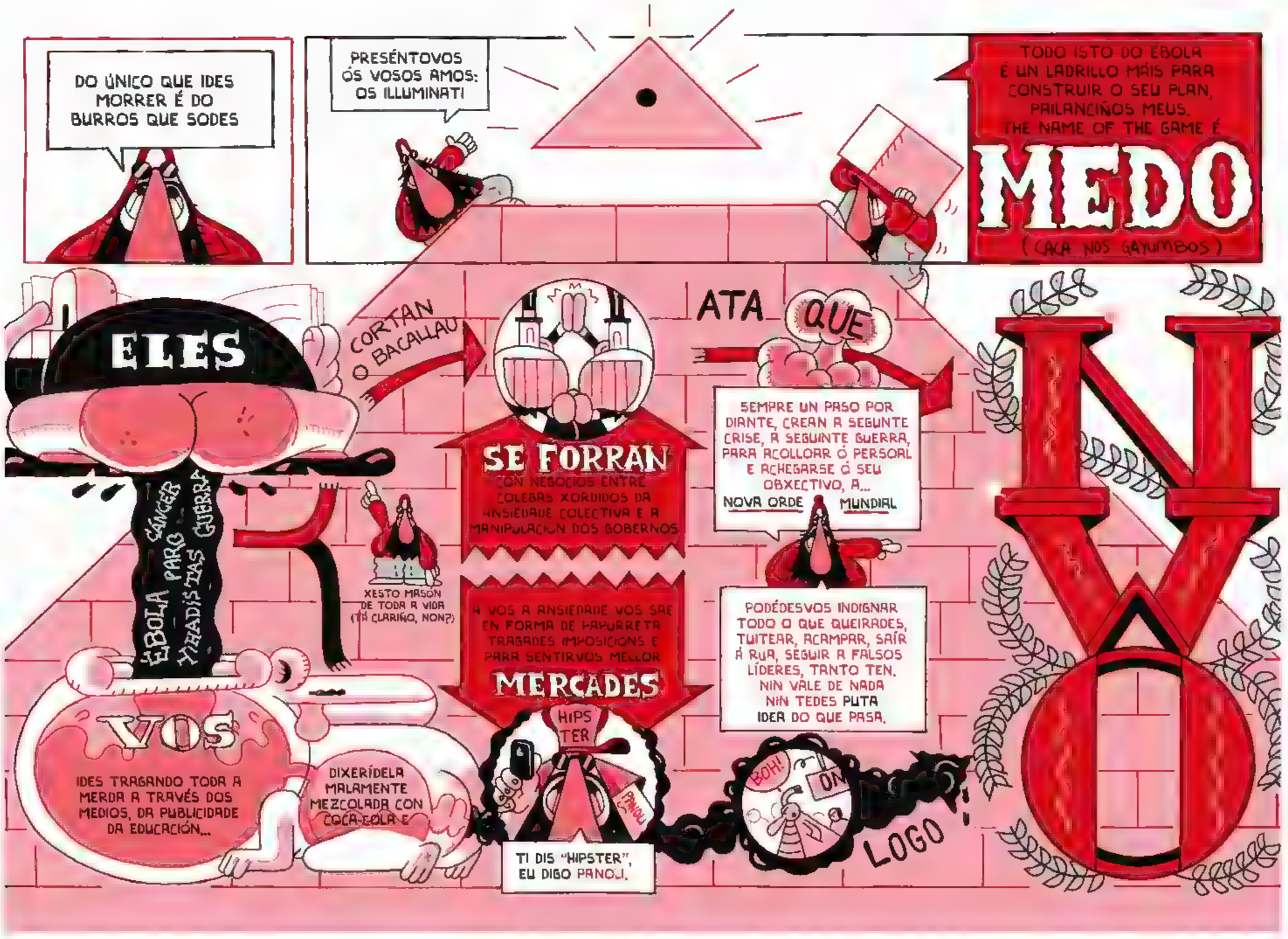
PROTOCOLO V
7.- «...El capital, para tener libertad de acción, necesita obtener el monopolio de la industria y del comercio. lo que ya está en vías de realizarse. mediante una mano que opera en todo el mundo. pero que es invisible .» « EL OBJETIVO PRINCIPAL DE NUESTRO GOBIERNO CONSISTE EN LO SIGUIENTE. DEBILITAR EL ESPÍRITU CRITICO DEL PUEBLO: HACERLE PERDER LA COSTUMBRE DE PENSAR»
O ESTO
PROTOCOLO V
11.- «...En lugar de los actuales Gobiernos, estableceremos uno verdaderamente terrible que se llamará ADMINISTRACIÓN DEL SUPER-GOBIERNO. Sus manos alcanzarán a todas partes, a manera de unas enormes tenazas, y su organización será tan colosal que ningún pueblo podrá dejar de someterse...»
O ESTO
PROTOCOLO XII
4.-» Los GOYIM son un rebaño de carneros y nosotros somos sus lobos. Y ¿ya sabéis lo que les sucede a los corderos cuando el lobo llega a penetrar en el redil? Cierran sus ojos.»
5.-«. Hay otra razón por la cual cerrarán sus ojos.. por las promesas que les haremos de devolverles todas las libertades que les hemos arrebatado .»
CARTA DE ALBERT PIKE
"La Tercera Guerra Mundial debe ser fomentada para tomar ventaja entre las diferencias promovidas por los agentes Iluminatis entre el sionismo político y los dirigentes del mundo islámico. La guerra debe ser conducida de tal modo que el Islam y el Sionismo Político se destruyan mutuamente .» « . el resto de las naciones, una vez más divididas por este asunto, serán llevadas a pelear .»
Y DIRÉIS CON VUESTRA VOZ DE BORREGOS...
«PERO, PROFESOR DOMENIKUS, UN PLAN ASÍ ES IMPOSIBLE DE LLEVAR A CABO. ALGUIEN LE HABRÍA PUESTO FRENO, LOS GOBIERNOS NO LO PERMITIRÍAN...»
POLLADAS.

Una página de Conspiraciones.

pero me gustaba hacer burla sobre las cosas extrañas que se creen alrededor de todo esto. En realidad todo es mucho más simple, sin tanto folclore. Y tenemos que ser un poco más conscientes, no tanto creer en conspiraciones, sino tomar conciencia política.

Eso demuestra que desde el humor y el género también se puede hablar de lo que está pasando, no hace falta que sea un cómic periodístico.

Sí, claro. Pensad en el humor gráfico. Lo que hace gente, sin ir más lejos, como Manel Fontdevila, va en esa línea. Es un lenguaje muy potente para ello. Lo que puede hacer Joe Sacco también lo es, pero en un registro mucho más informativo. La inmediatez del humor es una herramienta potentísima para analizar la realidad e incluso para concienciar. Y muchas veces creo que nos perdemos pensando que el mundo funciona de


DO ÚNICO QUE IDES MORRER É DO BURROS QUE SODES
PRESÉNTOVOS ÓS VOSOS AMOS: OS ILLUMINATI!
TODO ISTO DO ÉBOLA É UN LADRILLO MÁIS PARA CONSTRUIR O SEU PLAN, PAILANCIÑOS MEUS. THE NAME OF THE GAME É MEDO (CACA NOS GAYUMBOS)
ELES
ÉBOLA PARO CÁNCER YIHADISTAS GUERRA
CORTAN O BACALLAU
ATA QUE
SE FORRAN CON NEGOCIOS ENTRE COLEGAS XORDIDOS DA ANSIEDADE COLECTIVA E A MANIPULACIÓN DOS GOBERNOS
SEMPRE UN PASO POR DIANTE, CREAN A SEGUNTE CRISE, A SEGUINTE GUERRA, PARA ACOLLORR Ó PERSOAL E ACHEGARSE Ó SEU OBXECTIVO, A... NOVA ORDE MUNDIAL
XESTO MASÓN DE TODA A VIDA (TÁ CLARIÑO, NON?)
A VOS A ANSIEDADE VOS SAE EN FORMA DE HAPURRETA TRAGADES IMPOSICIÓNS E PARA SENTIRVOS MELLOR MERCADES
PODÉDESVOS INDIGNAR TODO O QUE QUEIRADES, TUITEAR, ACAMPAR, SAÍR Á RUA, SEGUIR A FALSOS LÍDERES, TANTO TEN. NIÑ VALE DE NADA NIÑ TEDES PUTA IDEA DO QUE PASA.
VOS
IDES TRAGANDO TODA A MERDA A TRAVÉS DOS MEDIOS, DA PUBLICIDADE DA EDUCACIÓN...
DIXERÍDELA MALAMENTE MEZCOLADA CON COCA-COLA E
HIPS TER
PANOLI
TI DIS "HIPSTER", EU DIGO PANOLI.
BOH!
ON
LOGO
N

O profesor Domenikus tamén fala galego. Aparición en Botafumeiro *n.º 2.*

un modo muy serio, y en realidad muchas veces son gilipolleces, si lo reduces al absurdo. Puedes pasar de los diseñadores de Zara a los reptilianos. No tienes que justificar las elipsis locas, es humor; si hace gracia, funciona. Pero creo que el humor no tiene demasiada consideración, la gente no es consciente de lo difícil que es hacerlo.

No se lleva muchos premios.

Sí, nunca se lleva nada. Se le otorga menos categoría literaria porque hace reír. Como sucedía en *El nombre de la rosa*, con el libro sobre la risa que estaba prohibido por la Iglesia. Pero reírse de las cosas es muy importante, y pone en perspectiva al ser humano. Pero sí, que a Mauro Entrialgo no le hayan dado nunca un premio en [el Salón del Cómic de] Barcelona es raro. El humor cuesta mucho trabajo. Primero tienes que tener una opinión definida sobre algo, y luego tienes que construir el mecanismo del chiste, que es bastante complicado. Todo tiene su oficio, y me imagino que a gente como Fontdevila ya le saldrá más fácil que cuando empezaba, pero me parece muy admirable.

Estamos además en un año en el que la imagen del humor ha sido muy atacada, y se ha hablado de humor negro, del buen gusto… La perspectiva no es la mejor para el humor.

¿Por qué los del Estado Islámico se cargan a los de *Charlie Hebdo*? Porque realmente les hace daño que se rían de ellos, más que otras cosas.

El humor puede ser más lacerante.

Claro, ellos quieren sobre todo que se les tome en serio, aunque se les llame terroristas. Pero cuando se los toman a pitorreo, les jode. Entonces te das cuenta de que son unos capullos. Con pistolas, son peligrosos, pero en el fondo son unos capullos.

Es significativo, hablando del humor, que cuando Santiago García te llama para participar en *Panorama* lo haces con una historia que es esencialmente humorística.

Sí, es que al final hago pocas cosas serias. Bueno, lo que acabo de hacer para *La ciudad en viñetas* sí es serio. Pero me gusta el humor, me gustaría probar a hacer humor gráfico, incluso. La historia de *Panorama* fue muy divertida de hacer.

¿Cómo valoras ese libro?

Está bien, no solo por las historias, sino por el concepto. Lo malo es que siempre se queda gente fuera al hacer ese recorrido, por eso me gustó la sección de las reseñas, para que apareciera glosado todo el mundo. Pero creo que es un libro necesario para la evolución del medio, lo veo más como un libro divulgativo, de crítica. No sé qué acogida habrá tenido, o si es un libro que interese más que por su lectura por lo que supone. Son cosas que hacen falta. En ese momento salió también *Supercómic*, el libro de ensayos. Es bueno que el público vea que hay cosas escritas sobre cómic, ayudan a construir el medio. Como vosotros con esta revista.

Era muy interesante la mezcla de generaciones; estabais por ejemplo David Rubín y tú, pero luego estaba Gallardo, Micharmut…

Sí, y precisamente ese tipo de combinaciones hacen que se den cosas nuevas. Debería haber más cosas en esta línea, la verdad. Cualquier medio que se precie necesita que haya una crítica, si no algo está fallando.

Las antologías son un tipo de producto que echamos en falta en nuestro mercado… Algo tipo *Kramers Ergot* o la revista

de *Nobrow*. Fulgencio Pimentel intentó algo así con *Terry*.

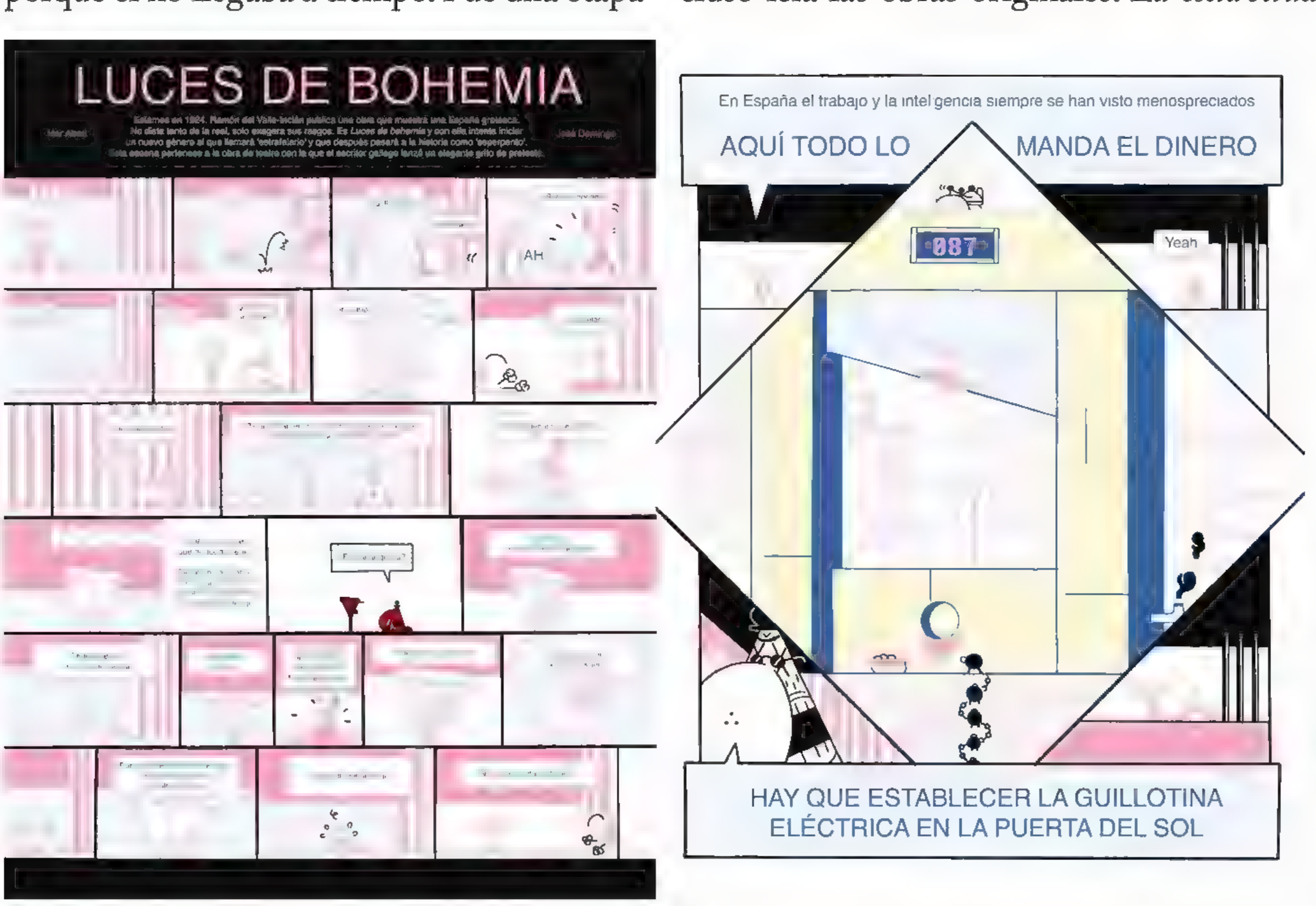
Sí. A lo mejor son para gente que ya es más entendida, esas revistas. Pero están bien, descubres a gente, te permiten experimentar con el lenguaje. Y hay gente que hace cosas interesantes pero no se lanza a hacer una novela gráfica larga, y está bien que haya sitios para publicar historias cortas. Como sucede en literatura, donde la narración corta es un género en sí mismo.

Después de todo esto, dibujas una serie en *Yorokobu*.

Sí, eso fue durante 2014. Fue un año bastante loco, porque estaba currando en *Pablo & Jane*, en la película de *Psiconautas* con Alberto Vázquez… Y esto lo hacía cada dos meses, me turnaba en la revista con Juan Díaz-Faes, que es amigo. Me propuso hacerlo así porque él no llegaba a tiempo. Fue una etapa genial, aunque al final se canceló la sección porque la filosofía, que era la temática, no tiraba tanto como otras cosas de la revista. Pero era guay, lo veía mucha gente, y a mí la filosofía me gusta. Y narrativamente era muy desafiante, a ellos les gustaba que experimentara, no me ponían ninguna pega. Les tengo mucho cariño a todas estas historias. La del tiempo circular de Borges la presenté a un premio de ilustradores británicos, de hecho. Me gustaba tener que ceñirme a algo y buscar la forma de contarlo.

Creo que es uno tus trabajos donde más se ve un aspecto concreto de Chris Ware, el uso de los diagramas y los esquemas.

Sí, claro, las historias eran bastante complejas. Mar Abad, la guionista, leía las obras, seleccionaba fragmentos… Había que contar conceptos complejos, y yo le tenía que dar muchas vueltas a los guiones. A veces incluso leía las obras originales. *La esclavitud*


LUCES DE BOHEMIA
AH
En España el trabajo y la intel gencia siempre se han visto menospreciados
AQUÍ TODO LO
MANDA EL DINERO
087
Yeah
HAY QUE ESTABLECER LA GUILLOTINA
ELÉCTRICA EN LA PUERTA DEL SOL

Colaboración en Yoroboku*: Chris Ware y Valle-Inclán en el universo Domingo.*

moderna de Tolstoi, por ejemplo, o *Walden* de Thoreau. Me gustaba meterme. De todas formas hay algunas con más diagramas, pero otras son cómic clásico. Una de las que más me gustan es la última, la de *Luces de bohemia*. El texto está fragmentado. Mar cogió un diálogo del libro y yo lo fragmenté para que fuera como tiras cómicas, buscando que una frase fuera el *punch line*, aunque no tuviera gracia ni fueran chistes realmente. Ponía a un personaje cayéndose de culo… Jugué con el lenguaje. No sé si se pilló, de todas formas. El lector de *Yorokobu*, que es una revista que se da gratis en los aviones, no tiene por qué ser lector habitual de cómic… quizá aquí me viene arriba un poco de más [risas].

***Luces de bohemia* es un libro muy actual.**

Sí, por eso lo escogió Mar, estaba de plena actualidad.

El tamaño de las viñetas es muy pequeño. ¿Trabajabas en uno mayor y luego reducías?

No, trabajaba al tamaño real, unos 2,5 cm cada viñeta. Como siempre lo tenía que hacer muy rápido, con poco tiempo, entré en una fase en la que no lo pensaba mucho. Le daba vueltas a cómo lo quería contar, pero luego cuando me ponía no me paraba demasiado.

En esta línea, recordamos tu colaboración en *Nueve preguntas*, de Dibbuks.

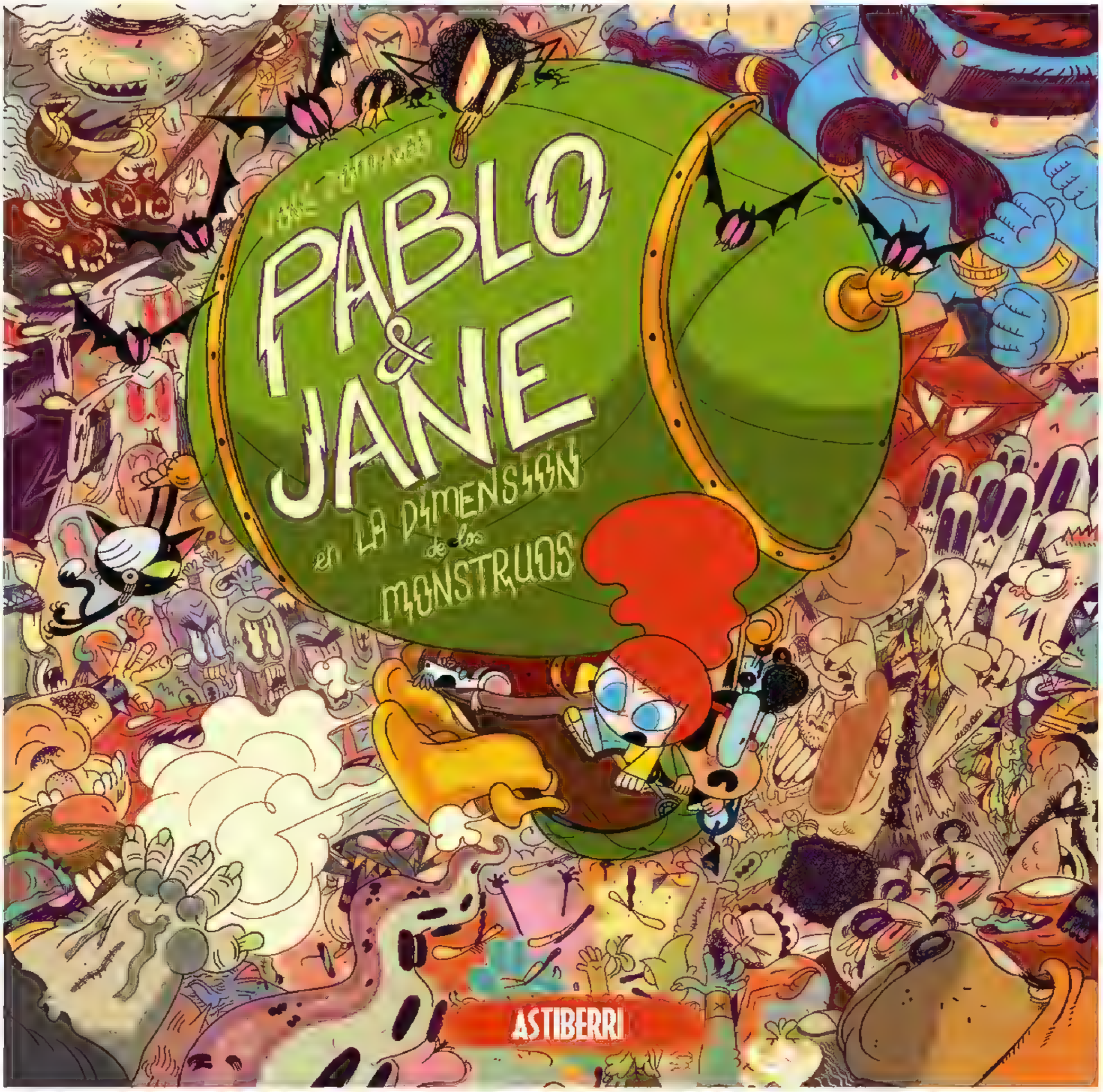
Sí, esa se prestaba mucho [el trabajo consistía en contestar nueve preguntas a través de una página de cómic], de hecho me habría costado más hacer un cómic tradicional, como hizo Max. Funcionó razonablemente bien.

Tu último trabajo ha sido *Pablo & Jane en la dimensión de los monstruos*, que si no estamos equivocados, surge como un encargo.

Sí, ha sido un encargo de Nobrow, pero un encargo abierto. Querían hacer un libro sobre monstruos y les interesaba que lo hiciera yo, porque creían que mis recursos, las perspectivas que uso, los personajes… podían estar guay. Al principio se iba a llamar algo del estilo "La vuelta al mundo en ochenta monstruos", o algo así. No teníamos muy claro qué iba a ser, más allá de que iban a viajar por diferentes lugares. Pero no sabíamos aún que iban a existir Pablo y Jane, ni la máquina de aire fantástico. Ni siquiera teníamos la idea del juego de buscar cosas. Hablando con Alex Spiro, el editor, llegamos a la idea de hacer una introducción en cómic, contar una historia muy sencilla, para tener una base tópica, la casa abandonada y cosas así, para saltar a la historia enseguida. Cuando empecé a dibujar las páginas dobles, se nos ocurrió que los niños podrían buscar cosas en ellas. Todo fue sobre la marcha, porque ellos me dieron libertad total. Yo les enviaba las páginas al principio, los diseños de los personajes los vimos juntos, me corrigieron algunas cosas del inglés, y poco más. Por eso para mí es una obra tan mía como *Aventuras de un oficinista japonés* o *Conspiraciones*.

En este mercado de cómic actual en concreto la obra de encargo no deja de ser una especie de invitación para que hagas una obra personal.

Sí, claro. Bueno, en el caso del libro ilustrado supongo que te encargan que hagas las ilustraciones y punto. Pero Nobrow además tiene un espíritu muy *indie*, muy parecido al de Astiberri, en el que prima la voz del autor sobre todo lo demás. Ellos quieren que crees tus cosas, lo contrario no tiene sentido. Confían en los autores. De hecho yo me demoré en hacer el libro y no hubo ningún problema.



Cubierta de Pablo & Jane en la dimensión de los monstruos.

Nos imaginamos que debió de ser un trabajazo, y más después de una serie de obras en las que tendías a la síntesis. De repente vuelves al barroquismo loco, a llenar las viñetas… también te lo pedía el proyecto, no habría tenido gracia de lo contrario.

Es más barroco aún que *Aventuras de un oficinista japonés* [risas]. Está todo más lleno de cosas. Podía sintetizar, pero no de una manera muy intelectual, porque era para niños.

Pero es valiente ofrecer un tebeo así a un chaval, le va a romper la cabeza, en el buen sentido. Demuestra que no todo lo infantil tiene que hacerse con cuatro trazos.

De entrada yo me lo había planteado más sencillo, en los primeros bocetos, había diez o doce personajes en el dibujo, una ilustración de libro infantil más clásica. Pero me sugirieron un plano más alejado, que se vieran más personajes, y ya vi por dónde iba la cosa [risas]. Me puse a hacer este locurón de personajes, que es lo que pedía el libro. Se

sale de la estética típica por eso. Dentro del mercado del libro infantil es una cosa rara, aunque dentro de los cómics creo que no lo es tanto.

El referente de *¿Dónde está Wally?* siempre estuvo ahí, suponemos.

Claro, sí. De hecho ya ni lo miré. Al principio me preocupaba que la gente dijera que se parecía, pero luego pensé que daba igual, ya es un referente universal. Alguien ha dicho que el libro es un ¿Dónde está Wally? para niños que piensan, lo cual me parece genial.

Y mucho mejor dibujado.

Bueno, estaba bien, a lo mejor el dibujo no era muy sofisticado, pero tenía muchas bromas ocultas, estaba bien. Hay libros con el mismo concepto que son horrorosos, *Wally* estaba guay. Otra referencia fue un libro de Marc Boutavant, *La vuelta al mundo de Mouk*, que es parecido. De hecho en un principio *Pablo & Jane* iba a llevar unas pegatinas para pegar en las hojas, que al final no pudimos incluir, y era por este libro de Mouk, nuestro referente. Mouk es un osito que se va de viaje por el mundo, y no hay monstruos, pero salen animales de Australia, de Japón… Las ilustraciones están muy guays y ha tenido mucho éxito, han sacado incluso una serie de animación. Nuestra idea era darle la vuelta, hacerlo menos amable, más duro, con mala baba. Que fuera para niños más mayores, al ser más complejo visualmente.

Detalle de una página de Pablo & Jane.

A la hora de realizarlo, ¿tomaste algún tipo de técnica para replicar los personajes que tienes que realizar una y otra vez, o lo hacías uno por uno?

No, no, uno por uno. Realmente al final el *corta y pega* te llevaría más tiempo.

No es la primera vez que realizas cómic infantil, ¿verdad? Hay un proyecto protagonizado por dos gatitas…

Sí, *Lily y Pucha*. Eso fue para la revista *Fiz*, pero no hay más que seis o así hechas. Eran historias de una página protagonizadas por mis dos gatas reales. Me parecía chulo, porque con las dos gatas en casa siempre se te ocurren ideas.

¿Y has tenido más incursiones en el cómic infantil?

Sí, para una revista francesa hice una página con juegos y pasatiempos, no llegaban a ser cómic. Presenté lo de *Lily y Pucha* pero no les gustó mucho, colaboré en un par de números y eso fue todo.

A raíz de *Pablo & Jane* has hecho muchos talleres, que es algo que llevas haciendo mucho tiempo, en realidad.

Talleres para niños he hecho ya muchos, porque aquí, de forma paralela al Salón del Cómic de A Coruña, se hacen siempre talleres para niños, y he ido varios años a hacer cosas. Para adultos he hecho algunas *master*

Un ejemplo de Lily y Pucha.

classes. Y con *Pablo & Jane* nos parecía que no podíamos hacer una presentación para adultos, y a los niños no les vas a soltar la chapa de cómo has hecho el tebeo [risas]. Me parece divertido hacer este taller para que dibujen a los monstruos, y me lo paso muy bien, aunque es más cansado que una presentación normal. Requiere más preparación, y exige mucha implicación, tienes que centrarte, contarles la historia, dibujar con ellos…

Es un público más sincero, porque si se aburre te lo va a hacer notar.

Sí, eso es fastidiado, pero normalmente lo pasan bien, y una vez que has hecho unos cuantos vas teniendo más tablas. Tampoco invento la pólvora en cada presentación, y me pongo menos nervioso.

¿Te ha llegado algún tipo de feedback de los niños, o de los padres, sobre el libro?

Sí, está gustando mucho, la gente me manda fotos de los niños leyéndolo. Me han contado hace poco que una niña que vino al taller se llevó el libro al colegio, y habló de él tanto que la profesora quiere que vaya a hacer el taller allí [risas]. Está gustando. *Aventuras de un oficinista japonés* gustaba mucho a los niños, y quizás por eso tuvo la idea Nobrow de hacer *Pablo & Jane*. También pasa que un niño no te va a mandar un mensaje por Facebook para decirte que le ha gustado mucho el libro, te llega el mensaje a través de terceros.

¿Podemos esperar más *Pablo & Jane* en un futuro? En el final parece que dejas la puerta abierta.

Sí, a mí me gustaría, y por eso queda ahí esa puerta abierta. La idea con Nobrow era hacer una serie, pero estamos esperando a ver cómo funciona. De hecho, tengo ideas para el siguiente tomo. Y para el futuro también. Quedan sitios por ver, tengo personajes secundarios… un montón de cosas.

¿Y tienes algún otro proyecto entre manos?

Pues me han dado hace poco una beca de la VEGAP a la que me presenté, precisamente para hacer un cómic para chavales. Me pondré en breve con él. Y me apetece, porque han ido pasando unos dos años entre libro y libro, y me empezaba a fastidiar, quería intentar hacer cosas de manera más continua. Esto es una excusa para sacar otro libro, espero que a lo largo del año que viene. Es un cómic tradicional, no es una mezcla como *Pablo & Jane*. Es una historia de aventuras juvenil, para doce años o cosa así. Se llama *Vampire Defenders*, y lo protagoniza un supergrupo de vampiros. Y hasta ahí puedo leer [risas].

Queríamos preguntarte también por los Tillydoo, los personajes diminutos que dibujabas y subías a redes sociales hace tiempo.

Eso vino porque el año pasado andaba tan metido en el libro y en la película de *Psiconautas* que apenas me metía en redes sociales, había desaparecido del mapa. Así que se me ocurrió hacer estos dibujitos a la hora del café y subirlos. Lo que pasa es que he terminado dejándolo por falta de tiempo, pero sí, me gustaba.

Hubo hasta piques de buen rollo con algunos autores, a ver quién lo hacía más pequeño.

Sí, con Pablo Ríos [risas]. A ver quién la tiene más pequeña [risas].

Era una forma también de tener presencia, de no desaparecer.

Claro, hay gente que tiene más facilidad… A mí Twitter me gusta, pero hay temporadas

en las que estoy mucho y otras en las que desaparezco. Pero es algo que me ha pasado siempre, en todos los ámbitos. Pero llega un momento en el que si te conviertes en profesional asumes que esto de la visibilidad es parte de tu trabajo, no puedes desaparecer.

También va en esa línea los cursos y talleres, y las presentaciones. Con *Conspiraciones* hiciste muchas.

Bueno, realmente tardé mucho en hacer las presentaciones. Hice la gira por Galicia, fui a la de Madrid, pero me costó. Este año mi chica me está ayudando a coordinar todo el tema del "márketing" y gracias a eso lo estamos haciendo mejor. Además todo lo de *Pablo & Jane* me ha pillado en un momento de mucho trabajo. Esto es una asignatura pendiente siempre. Por el motivo que sea no siempre lo hemos sabido hacer bien los autores de cómic. David Rubín por ejemplo sí lo ha hecho muy bien. Lo de las giras de presentación prácticamente lo ha inventado él. Y es algo totalmente necesario.

Pues muchas gracias por dedicarnos tu tiempo, José, eso es todo.

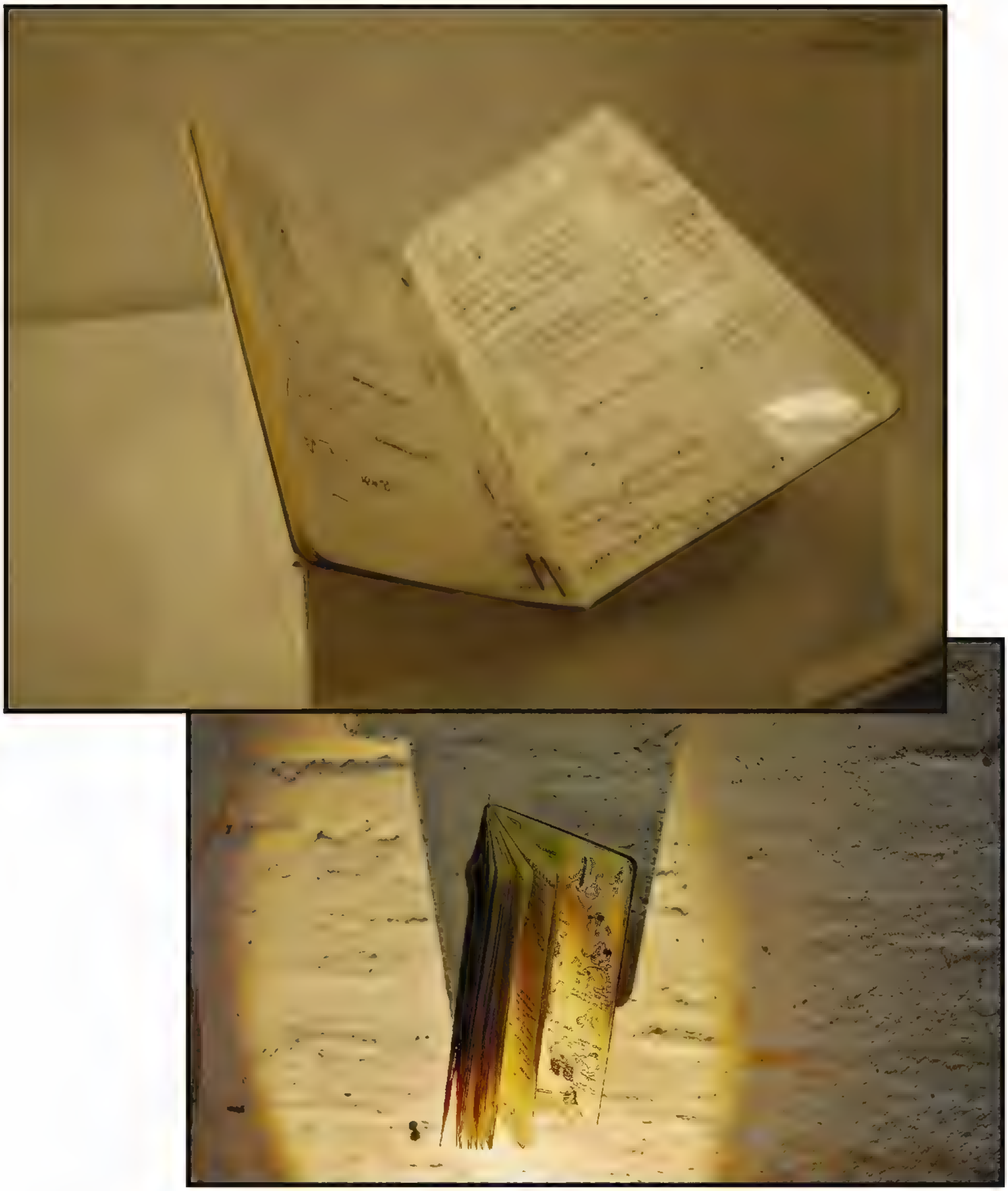
De nada, ha molado charlar un rato con vosotros.

Dossier Gráfico

Gracias a la generosidad de José Domingo, ofrecemos a modo de complemento de la entrevista un dossier gráfico con bocetos inéditos, curiosidades y fotografías varias.

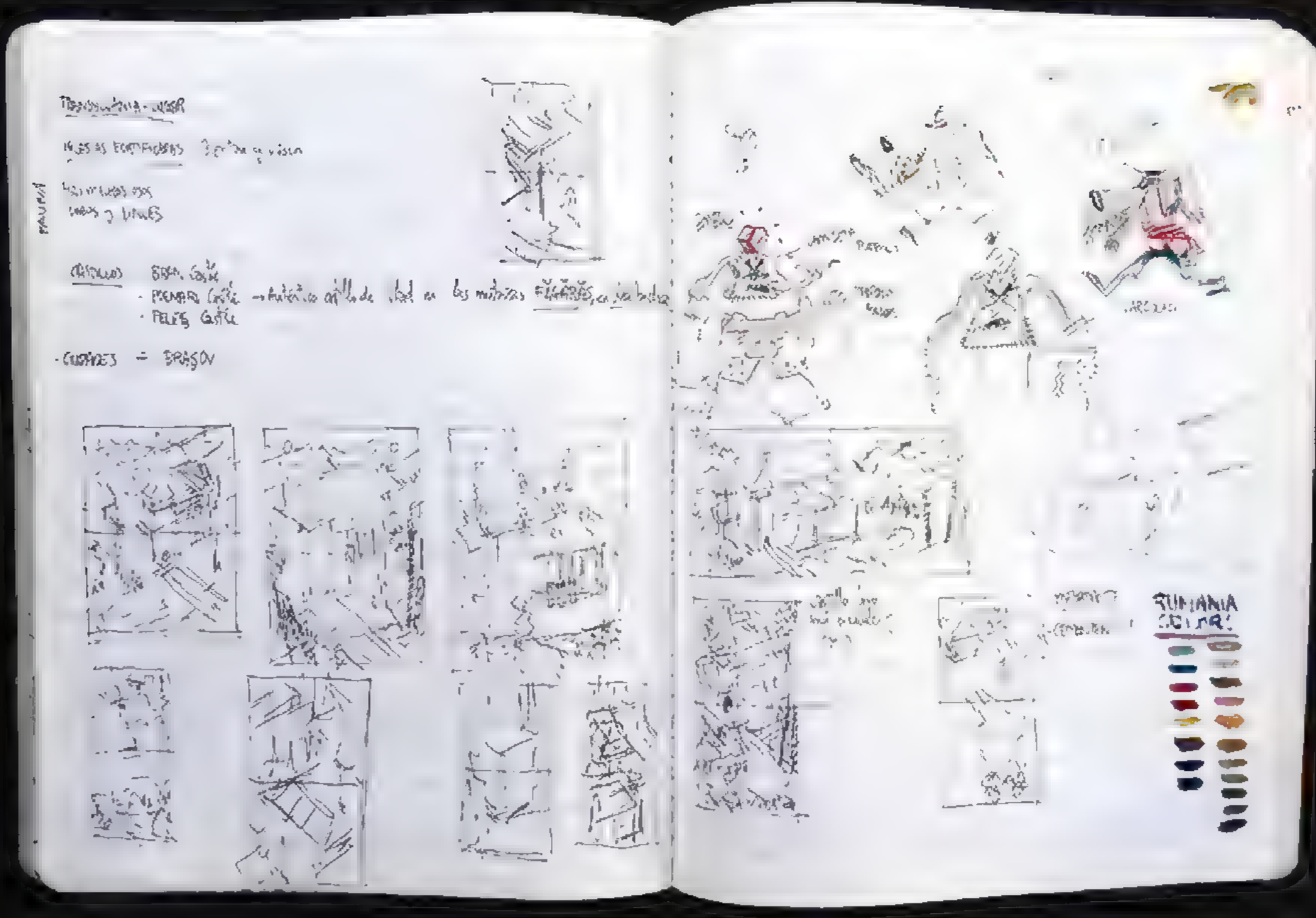
La mesa del luz del autor en un momento de trabajo.

Exposición del cuaderno de bocetos de Conspiraciones.



Otra exposición con el cuaderno de bocetos de Conspiraciones.

Dos páginas del cuaderno de bocetos de Domingo con estudio de personajes de Pablo & Jane.



Estudio de personajes y composición de páginas de Pablo & Jane.

Estudio de página doble de Pablo & Jane.

Bocetos de páginas de Pablo & Jane.

Uno de los Tillydoos realizados por Domingo.

Otro ejemplo de Tillydoo.

Bocetos preliminares de los personajes de
Pablo & Jane en la dimensión de los monstruos.

Fase de entintado sobre mesa de luz de una página de Pablo & Jane.

CucoCrítica

Preciosa Oscuridad

Fabien Vehlmann y Kerascoët

Spaceman Books, 2015

Al final de la célebre intro de *Terciopelo Azul* (David Lynch, 1986), una cámara que nos había mostrado previamente un bonito e hiperreal jardín, con su valla de madera pintada de blanco, sus rosas rojas y su césped más verde que el verdor mismo, termina su paseo acercándose a la hierba, enseñándonosla de cerca. Según se aproxima, podemos apreciar que no es verdor todo lo que reluce, que esa belleza uniforme presenta irregularidades en forma de briznas marchitas, y que a ras de suelo todo parece más oscuro. La cámara no se para ahí, profundiza un poco más hasta revelarnos un repulsivo biosustrato de insectos en frenética actividad, conformando una microscópica textura pútrida oculta bajo la belleza macroscópica de ese jardín hecho de puro sueño americano. Perfecta metáfora-resumen de lo que vamos a presenciar en lo que resta de película.

Preciosa Oscuridad, ya no solo como narración gráfica, sino como objeto propiamente dicho, participa de esa condición de "jardín lynchiano". Si nos aproximamos al libro de manera superficial, mirándolo un poco por encima, dicho volumen podría pasar perfectamente por material de sección infantil. Salvo en páginas muy concretas, veremos unos seres diminutos dibujados en trazo sencillo jugando alegremente, interactuando con animalitos y plantas en un bosque virtuosamente pintado a acuarela en agradables colores. Todo esto se desvanece en cuanto nos aproximamos un poco, en cuanto empezamos a leer el tebeo e interpretamos adecuadamente sus viñetas. De entrada, descubrimos que la niña "dormida" de la portada es realmente un cadáver en descomposición, un ominoso zigurat alrededor del que orbitan las vidas de esa comunidad liliputiense en la que, como veremos, tampoco reinan las buenas intenciones.

Quiso el azar que, mientras Kerascoët[1] y Vehlmann concebían el libro que nos ocupa, a miles de kilómetros de distancia el celebérrimo estudio Ghibli estuviese desarrollando *Arrietty y el Mundo de los Diminutos* (Hiromasa Yonebayashi, 2010), enésima adaptación de la clásica novela infantil *The Borrowers* (1952) escrita por Mary Norton. Es evidente que *Preciosa Oscuridad*, como muchas otras ficciones sobre "gente pequeña que se oculta de los humanos", bebe de esa novela. A la vez, también queda bastante claro que Kerascoët tiró de imagi-

[1] Seudónimo bajo el que opera el tándem artístico formado por Marie Pommepuy y Sébastien Cosset. Por convención, continuaremos refiriéndonos a ellos en singular.

nería Ghibli para confeccionar el microcosmos campestre de su libro. Ambas circunstancias convierten a estas dos ficciones, dadas a luz casi a la vez, en un sincrónico par de variaciones opuestas sobre el mismo tema. Arrietty y su familia parten de una situación de equilibrio con su entorno: ocultos de los humanos, pero aprovechándose de su techo y sus vituallas; respetando la naturaleza pero protegidos de lo salvaje. En *Preciosa Oscuridad*, Aurora y sus "amiguitos" (recalquemos el entrecomillado) se encuentran en una situación muy diferente: totalmente desorientados en medio del bosque (no parecen saber siquiera de dónde vienen), sin más refugio que ese cadáver que se derrumba al ritmo de la degeneración de la carne, y manteniendo una relación insostenible con su entorno. Arrietty goza del cariño de su familia y ha sido instruida para sobrevivir en un mundo demasiado grande para su tamaño; Aurora, desde su falta de experiencia pero con mucha buena voluntad, intenta cuidar y organizar a su grupo, pero las reacciones de sus compañeros oscilan entre el falso agradecimiento de pose cínica y el desdén. A Aurora le hubiese gustado saltar al mundo de Arrietty y compartir aventuras con ella, pero se encuentra atrapada en un trasunto de *El Señor de Las Moscas*.

En las producciones Ghibli abundan personajes y situaciones inquietantes, llegando en ocasiones a lo realmente perturbador. Pero casi siempre, los sentimientos de extrañeza y las consiguientes reacciones de agresividad que se manifiestan entre personajes son fruto de la incomprensión hacia el prójimo. El entendimiento de la idiosincrasia de "el otro", por muy sobrenatural, demoniaco o malvado que aparente ese otro, lleva a la solución del conflicto. *En Preciosa Oscuridad* ese entendimiento no llega a ocurrir nunca, más bien todo va en sentido contrario. Empezamos con un morfológicamente heterogéneo reparto de personajes que parecen vivir en armonía, pero enseguida descubrimos que no es así. Algunas de esas criaturas actúan como bebés descontrolados, cometiendo crueldades sin ser conscientes de ello, mutilando animales y comiéndose a compañeros de menor tamaño. Peor nos lo ponen ciertos individuos como la "princesa" Celia, que, con la falsedad como bandera y apoyada por una turba de palmeros sin personalidad, va quitando de en medio a todo aquel que no baila a su son. Aurora se irá dando cuenta de que sus esfuerzos por encauzar al grupo, de ofrecer ayuda de manera desinteresada, solo le han reportado amigas asesinadas y atentados fallidos contra su persona. En esta ocasión, la arquetípica heroína Ghibli no encuentra manera de pacificar las partes contendientes; llega a un momento en el que solo puede mirar al abismo y este le devuelve la mirada. Llegado un momento, comprende que la única solución es matarlos a todos.

Aunque no se nos proporciona información directa al respecto, intuimos que esta exhibición de atrocidades en miniatura está relacionada de alguna manera con el omnipresente cadáver de la niña humana. Sabemos, por los útiles escolares que lleva encima, que la malograda chiquilla se llamaba Aurora, convirtiéndose así en ominoso doppelgänger de la diminuta

protagonista viva. También vemos como otro personaje, el único que continúa refugiándose dentro del cadáver a pesar de la putrefacción, sueña fragmentos de la vida pasada de la niña. Cabe entonces pensar en todas esas personitas desorientadas como emanaciones espectrales de la fallecida, como una fantasmagórica compañía teatral que recrea los últimos ecos emocionales de unos hechos terribles, unos hechos que terminan con el cuerpo de una niña abandonado en el bosque. Condenando a sus enemigos al horno crematorio, la Aurora en miniatura ejecuta una venganza simbólica sobre lo ocurrido con la Aurora tamaño natural. Solo tomando conciencia de la crueldad del mundo, el fantasma de Aurora puede descansar en paz. Tras librarse de sus demonios, a Aurora le espera una vida por delante con su "príncipe", el ermitaño habitante de la cabaña que desde ese momento ella también llamará hogar. A su manera, alcanza el paraíso "arriettienao" de cobijo, familia y autosuficiencia que al principio de la historia le es negado.

Más allá de Ghibli, existe otra fuerte conexión entre lo japonés y el estilo de Kerascoët en este libro, y es la gran brecha estilística entre el, digamos, mundo natural y el mundo preternatural. El bosque, los humanos y los animales están dibujados con gran detalle y bastante realismo; la gente diminuta, sin embargo, es representada con una extrema simplicidad de trazo, tanto que podríamos encontrar diseños similares en la libreta de algún imaginativo estudiante de primaria (¿en la libreta de la Aurora humana, quizás?). Este recurso basado en la yuxtaposición de varios niveles de abstracción gráfica está ampliamente extendido en el manga, dónde es norma encontrar sofisticadísimos diseños de personajes rematados con una rostro tipo emoji (lo emojis nacieron en Japón, por cierto), o escenas en restaurantes dónde el fotorrealismo de los platos contrasta con la estilización de los comensales. Kerascoët modula este recurso adecuadamente convirtiéndolo en un factor narrativo clave del libro.

En definitiva, podría decirse que, desde su mismísimo título, *Preciosa Oscuridad* establece su esencia en una insólita mezcla de opuestos que surge en todos los frentes posibles. Cuento infantil que va tornando en relato de terror sociológico, uso del concepto de doble fantasmal, inversión posmoderna de referentes culturales, concepción gráfica basada en el choque de niveles de abstracción… Pero quizás el mayor logro de sus autores consista en haber elaborado todo esto sin renunciar a una delicada sutileza expositiva. Tal es la hazaña que, tras una retahíla de cadáveres en descomposición, animalitos descuartizados, gente enterrada viva y ejecuciones sumarísimas vía horno crematorio, al terminar el libro, prevalece un poso de hermosura. Al final, la belleza de las formas se sobrepone a la oscuridad de los hechos.

David Rodríguez Mosteiro

David Rodríguez Mosteiro (Melide - A Coruña, 1978) es Ingeniero de Telecomunicación por la Universidad de Vigo y se gana la vida como desarrollador de aplicaciones. Bajo la identidad secreta de Intramuros, navega sin descanso por los confines de la cultura pop, registrando sus hallazgos en intramuros.es *y otros espacios de Internet.*

Las meninas

Santiago García y Javier Olivares

Astiberri, 2014

En una escena de *Las meninas* de Santiago García y Javier Olivares, el padre de un jovencísimo Pablo Picasso trata de enseñarle las grandes obras de la pintura universal que se encuentran en el museo que están visitando. En un momento determinado el joven Picasso responde "No me interesan. (…) Son todas maravillosas, pero a mí solo me interesa lo mejor. Yo creo que sólo tenemos que medirnos con lo mejor. Todo lo demás ya está superado." Su padre con cierta lástima finaliza la escena diciendo: "La vida le pondrá en su sitio. Todos hemos soñado cuando éramos niños". Lejos de sonar triste, la escena tiene una fuerza sobrecogedora, la fuerza de un impulso. Podemos apreciar la determinación en los ojos y la postura tranquila del joven Picasso clavado frente a un cartel en el que se lee "obra culminante de la pintura universal" y que entendemos que está bajo *Las meninas*, obra que, como se mostrará durante todo el cómic, ejercerá una terrible influencia en Picasso. Las palabras de su padre quedan de este modo fuera de campo, mero ruido de fondo, las sabemos cortas de miras, casi podemos ver el fuego en los ojos del niño. El fuego de un sueño.

Las meninas habla de la persecución de ese sueño. De una vida dedicada a la consecución del mismo. *Las meninas* habla sobre el arte, y sobre la imposibilidad de no dedicarte en cuerpo y alma a algo si de verdad arde en tu interior. El cómic narra la vida de Velázquez de forma entrecortada, con largas elipsis y saltos temporales adelante y atrás, y cruzándola con cortas historias de pintores posteriores que vieron su vida y su obra marcada de un modo u otro por Velázquez. Se nos cuentan escenas clave de la historia del pintor, pero se nos escamotean otras que quizá fueran necesarias para entender su vida desde una perspectiva historicista. Y se usa como punto de sutura las entrevistas que un miembro de la Orden de Santiago va realizando a todos quienes tuvieron contacto con el pintor a fin de dilucidar si es Velázquez digno de pertenecer a dicha orden, una de las ambiciones de su vida. *Las meninas* no es un cómic histórico, ni pretende aleccionar al lector con una clase magistral de historia del arte. A pesar de ello es una obra tremendamente documentada y dedicada hasta el detalle. Al finalizar uno sabe que lo que le han mostrado nace de un amor puro por el arte y por lo que se está contando, un cómic que se ha hecho con esmero y con profundo cariño. Una historia que lleva tiempo fraguándose, y que tarde o temprano tenía que encontrar su salida. Es imposible no dedicarte a algo en cuerpo y alma si de verdad arde en tu interior.

El motor que mueve el cómic es el pulso entre el artista y el artesano, entre el alma torturada que se deja arrastrar por sus pasiones creativas y el ser racional que ejerce su arte de forma consciente y motivada. Todos los personajes entrevistados hacen especial hincapié en que Velázquez no puede ser considerado pintor; jamás, dicen algunos, ha ejercido el oficio de pintor. Él era un artista. Pero por otro lado García y Olivares tratan de alejar al pintor del cliché habitual del artista. Hay una escena en la que Velázquez se enfrenta en una justa de pintores contra tres italianos con el objetivo de permanecer en palacio. La escena a doble página muestra a cada pintor en una columna de tres viñetas. Con cada uno de los pintores italianos, el plano se acerca cada vez más a sus caras mostrando su expresión cada vez más desencajada, llena de sudor, de locura, de desesperación, dejando que la pasión se apodere de sus pinceles. Por su parte Velázquez es mostrado en todo momento tranquilo, pausado, mirando fijamente el lienzo en blanco hasta la última viñeta en la que acerca su pincel y con expresión calmada comienza a pintar. Velázquez es definido como alguien que reflexiona su obra, alguien que piensa durante largo tiempo antes de mezclar un solo color, que es plenamente consciente de cuanta pincelada da, del mensaje que quiere transmitir con ella y de cómo será recibida por el espectador. No pinta esperando que su obra maestra aparezca por azar, por inspiración de las musas si no que la busca conscientemente, con denuedo. La busca física y mentalmente.

En otra escena, Velázquez visita a su yerno, también pintor, mientras este trabaja en una obra. Con él debate sobre qué tipo de pintura es más noble, y sobre los afectos del hombre y su reflejo en la pintura. Aquí Velázquez es enfrentado al hecho de que muchas de sus pinturas pueden ser consideradas menores según los cánones del momento, las ha pintado por dinero, por deber. Es en ese momento en el que el artista que hay dentro de Velázquez lucha contra su yo racional y artesano. Los colores de la escena van oscureciéndose cada vez más conforme la pasión y también la locura va dominándolo y finalmente pregunta a Juan: "Mírame a los ojos y dime qué ves ¿Ves un fuego? ¿o ves melancolía?". Podría también haber dicho: ¿ves al artista o un alma torturada que ve limitada su creatividad? Es ese fuego en los

ojos el que José Ribera, el españoleto, había mostrado a Velázquez, esa pasión con un ingrediente de locura que había visto Velázquez por vez primera en su primer viaje a Italia. Será también en Italia cuando, en un viaje posterior, Velázquez sucumba al artista en su interior, se aleje de su entorno y de su familia y resida una temporada frecuentando a otros pintores, a otras mujeres, y dando rienda libre a su arte: "después de toda la vida pintando, es como si aquí hubiera descubierto la pintura por vez primera.", dice. Aquí tendrá su última batalla interior, cuando la figura etérea del rey se le aparezca y le inste a regresar a España, donde se encuentran sus obligaciones. El pintor se ve pues obligado a retornar a su día a día, a su trabajo de artesano dejando de lado su pulsión creativa.

Es en este momento, en un estado en lucha tras haber tenido que abandonar su vida más placentera y artística para volver a la pintura por encargo, en el que pinta *Las meninas*. En esta obra se refleja todo lo que ha vivido hasta ese momento. Es un encargo del rey, y cumple con su cometido, pero permitiéndose permear al Velázquez artista, incluso al Velázquez rebelde que pinta al monarca en contra de su voluntad. El cómic nos muestra este periodo como el de mayor equilibrio en la vida del pintor, llegando también a recibir la tan ansiada cruz de Santiago que lo convertirá en noble y en igual a muchos con quienes se junta en la vida de palacio. Pero cual regalo envenenando, Velázquez recibe la condecoración en soledad, alejado de su familia, amigos y cualquier apoyo que hubiese tenido hasta entonces y en contra de la opinión de los propios miembros de la Orden. En una de las escenas más bellas de la obra, con Velázquez ya muerto, el rey observa su última gran obra, *Las meninas*: "Es una obra maestra. La más grande". Será el propio rey quien coja el pincel del pintor y añada la cruz de Santiago en el retrato de Velázquez que aparece en el cuadro, reconociéndole así como uno de los suyos y dándole en muerte lo que no logró conseguir en vida, el reconocimiento, la pertenencia.

El cómic se cierra, antes de un corto epílogo, con una hermosa imagen a doble página centrada por Velázquez, mirando al lector, donde se imagina el lienzo de una nueva obra, y respaldado por todos los pintores posteriores que han recibido sus influencias y han bebido de su obra, y entre los que se ve, al fondo, entre Picassos y Dalís a Santiago García y a Javier Olivares. Es imposible no dedicarte a algo en cuerpo y alma si de verdad arde en tu interior.

Borja Usieto

Borja Usieto se sumergió por primera vez en internet con El Imaginario del Dr. Ender, *un blog de crítica cinematográfica que le dio el impulso necesario para comenzar en 2011* Quién Vigila al Dr. Ender, *blog de cómic que acoge desde el tebeo más independiente hasta la última creación de Marvel, y que lo ha llevado a colaborar con algunas de las principales webs especializadas del medio. También podéis seguirlo en Twitter en @DocEnder.*

Solanin

Inio Asano

Norma Editorial, 2014

¿Quién no ha tenido alguna vez la sensación de que la gente entiende por madurar conformarse con lo que tienen, aceptar que la vida es un acontecimiento miserable por el cual todo ser humano debe pasar sin pensar demasiado ni implicarse en exceso con los demás? Tener un trabajo, una familia, una hipoteca; tenerlo no porque se desee, sino porque "es lo que toca". En nuestro tiempo, hacerse adulto parece significar renunciar a la voluntad autónoma. Algo conveniente viviendo en una sociedad capitalista donde el valor de las personas es estrictamente proporcional al valor monetario producido, incluso si ese valor resulta ser inmaterial o directamente ficticio —como ocurre, por ejemplo, en la práctica totalidad del sector financiero—, a la cual le resultaría más difícil, si es que no directamente imposible, vender "sueños" o "necesidades" a través de la publicidad a individuos que, lejos de buscar evasión ante la inevitabilidad de su muerte en vida, vienen con los sueños decididos de casa.

Es sencillo vender la obra de Inio Asano no desde sus propios valores, sino de lo que el propio autor representa. Siendo el primer miembro de la Generación Y en destacar en el mundo del cómic a nivel internacional, desencantado tanto con la educación como con el mundo laboral —teniendo entre sus anécdotas más repetidas su negativa a entrar en el mundo del desarrollo de videojuegos no por principios o falta de interés, sino por sentirse demasiado desganado como para enviar los papeles de su candidatura—, haciéndolo merecedor fácil del epíteto "voz de su generación" cuando, como ocurre con cualquier autor cuya voz sea realmente personal, tiene un estilo lo suficientemente poliédrico como para trascender, sin ningún problema, la mera representación del disgusto juvenil ante un mundo que se ha hecho a medida de las personas de una clase media a la cual nunca podrán aspirar.

Aceptando que existe algo así como "la voz de una generación" y no "autores mediados por sus circunstancias, que son las de su generación", *Solanin* es su canto de cisne para gran parte de la crítica. Siguiendo de cerca la vida de Meiko, una joven sin sueños ni esperanzas para el futuro, solo logra encontrar su realización personal a través no de su novio Naruo, sino de los sueños de este: conseguir vivir de la música tocando con su grupo de amigos de la universidad. Y bien es innegable que, en palabras de la contraportada, "Inio Asano explora con maestría el difícil camino que recorren muchos jóvenes en busca de su lugar en el mundo", también lo es que es un autor bastante más complejo e interesante que un mero retrato,

por lo demás crudo e hiriente, de una realidad a la cual hacen de menos al representarla en términos tan amables.

¿Qué es entonces Inio Asano? Un narrador metódico, pulcro e intestino. Si todas sus obras están más interesadas en el interior que en el exterior, ocurriendo gran parte de su trama en el interior de las cabezas de sus personajes más que en las acciones específicas que emprenden —lo cual, al mismo tiempo, le confiere un estilo pausado de fuerte carga literaria—, *Solanin* no es una excepción: la trama suele avanzar con los personajes solos, acompañados de sus pensamientos, analizando de forma metódica, que no necesariamente de forma correcta, aquellos aspectos de su existencia que les impiden salir adelante. Ahora bien, eso no significa que su obra sea psicologista, lenta o excesivamente apegada a lo literario. Mas al contrario, en Asano existe una atención al detalle y a la acción que puede resultar enfermiza, tal vez para calibrar su interés malsano por el corazón de sus personajes: por cada pensamiento hay un gesto, símbolo o acción que refuerza, retuerce o cambia completamente su significado, haciendo que cualquier interpretación literal de la obra resulte absurda. Sus personajes están plagados de auto-engaños y dudas, pero también de pequeños gestos que los delatan a través de un trazo delicado que enfatiza cada detalle en los rostros o los paisajes que evoca sobre el papel. No son personajes, en suma: son seres humanos.

So...
SFX: Clap Clap
...AND THIS WHOLE THING WAS SPARKED BY ME, OF ALL PEOPLE —
WANT TO PUT A 5-YEN COIN IN, TOO?
...IS IT REALLY GOING TO WORK?
The demo CDs were finished up, put into envelopes and mailed to record labels and live venues.
Now, all we can do is sit back and pray for a reaction.
Well...
POST

A estas alturas, nadie debería sorprenderse que la lectura de cualquier manga de Inio Asano pase, necesariamente, por la relectura. Eso no implica que queden cabos sueltos o sea incomprensible en una primera vuelta, sino que cada vez que volvemos a él vemos nuevos detalles que, hasta el momento, nos habían pasado desapercibidos; sus puntadas son tan delicadas, su narrativa está tan bien pulida, que es imposible pretender verlo todo de un solo golpe maestro: necesitamos respirar, dejarnos empapar de su estilo, volver sobre él con tanta obsesión como él imprime en sus obras. No es, en definitiva, el clásico *shōnen* de consumo rápido ni un cómic que sacrifica la profundidad en favor del entretenimiento. Incluso cuando el entretenimiento está garantiza-

do. No. Es una obra de artista, un trabajo delicado donde se ha intentado calibrar por igual el interés por los acontecimientos y sus consecuencias con la exploración sentimental de los personajes, todo ello a través de un profuso uso del detalle como rara vez hemos podido ver en el medio.

Inio Asano no es la voz de su generación, es la voz de otro mundo. Con todos sus toques de fantasía, su mirada capaz de percibir incluso lo más nimio y un sentido del ritmo por el cual matarían artistas con más años profesionales que cumpleaños ha celebrado Asano, no representa la realidad sino que la deconstruye para, una vez comprendidos sus componentes esenciales, reconstruirla en un mosaico vibrante donde el dolor, la confusión y la desesperación son sólo momentos necesarios para fugaces momentos de auténtica felicidad, el único sentimiento no atravesado por nada más que sí mismo. Porque si vivimos solo para tener un trabajo o pasar por el mundo sin entender el corazón de los otros, entonces ya estamos muertos.

Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

Por sus obras le conoceréis

Jesse Jacobs

Dehavilland, 2015

Todos podemos tener una intuición bastante clara del concepto de vida, pero definirlo de forma precisa es extremadamente difícil. Sutiles implicaciones filosóficas y científicas complican delimitar el alcance del término… que en el fondo no deja de ser una convención semántica más. Al fin y al cabo, preguntarse si un virus es un ser vivo tiene más o menos la misma hondura epistemológica que preguntarse si El Zorro es un superhéroe, pero en general interesa mucho más lo primero que lo segundo. En cualquier caso, todo lo que percibimos como indudablemente vivo tiene una característica común: moléculas muy grandes. Moléculas compuestas por átomos con unas propiedades que les permiten enlazarse en larguísimas y complejísimas cadenas y así formar el ADN y todo tipo de procesadores químicos que hacen posible nuestra existencia. La pieza fundamental de esas gigantescas biomoléculas es el carbono, con su mágica configuración electrónica. Existe otro elemento de la tabla periódica con las mismas propiedades: el silicio. Pero lo más glorioso que ha aportado dicho material al lienzo de la naturaleza han sido los desiertos. El carbono se las apañó para estar en el ADN, pero el silicio se quedó en las rocas y en la arena… hasta que ciertas entidades *carbon based* lo utilizamos para construir computadoras (continuará…).

Si el lector se está preguntando qué pinta un párrafo propio de columna de divulgación como el de arriba en un texto sobre un cómic *underground*, el que suscribe responde que bastante. Porque el tebeo en cuestión, titulado *Por sus obras le conoceréis* (en adelante *PSOLC*, por abreviar) pertenece a esa corriente que aborda el origen del universo y, por extensión, de la humanidad desde enfoques, digamos, alucinados (y alucinantes). Y en este caso, Jesse Jacobs, su autor, tira por una vía tan aparentemente antipoética y desposeída de transcendencia como la de los materiales.

Pongamos el caso de un aula de infantil en la que dos niños deciden dar rienda suelta a sus inquietudes artísticas. Uno de ellos opta por crear echando mano del cubo de piezas de Lego, y el otro a través de bloques de plastilina. Cada uno anda a lo suyo, pero los comentarios del maestro desatan cierta rivalidad latente entre ambos chavales. Ahora, con esta escena en mente, imaginemos que los niños no son niños, sino entes multidimensionales capaces de moldear el tejido de la realidad con sus manos (o lo que nuestra tridimensional mente interprete como "manos"), que en vez de piezas de Lego y plastilina tenemos silicio

y carbono, y que el resultado de las manipulaciones de esos materiales, sus equivalentes a esculturas semideformes hechas con mucha ilusión, fuesen seres vivos (*and beyond…*) . Pues más o menos eso es lo que nos cuenta Jacobs en su obra: Ablavar vs. Zantek, carbono vs. silicio, curvas vs. ángulos, lo vivo vs. lo inerte… Una dicotomía cósmica reducida a mundana rivalidad entre alumnos aventajados deseosos de impresionar al maestro.

La revisión del *Génesis* propuesta en el tebeo que nos ocupa puede ser tan alocada y carente de rigor como lo que nos cuenta el primer libro de la *Biblia*, pero su mensaje subyacente es de una sensatez aplastante, porque nos pone a todos en nuestro sitio. Frente a los relatos míticos que sitúan al hombre en el centro de la creación, en *PSOLC*, los humanos no somos más que subproductos de la naturaleza cuyo valor es cuestionado frente a otras construcciones no orgánicas. Que valgamos más que una estructura reticular de silicio no es una afirmación categórica, sino pura opinión. Es más, dentro del relato, el hombre es creado con

IT IS AWFULLY HOT AND DENSE RIGHT NOW.
STAND BACK EVERYBODY!
IT GETS BIG.
HOLY IT'S STILL GOING FOR HOW LONG WILL IT EXPAND LIKE THAT?!
I'M NOT CERTAIN. FOR A WHILE I IMAGINE.
UPON THIS I HAVE BEEN FOCUSING ALL OF MY AVAILABLE ENERGY.
MMMM
MOST AMBITIOUS.
YOUR STUFF ALWAYS CONTAINS SUCH FASCINATING TEXTURES.
HOLY COW!

el único objetivo de fastidiar. Zantek, con los celos a flor de piel ante la predilección que su maestro profesa por las criaturitas blandas de Ablavar, se da un paseo por el planeta que el susodicho ha construido y planta allí sus propios diseños orgánicos para joderle la marrana, desequilibrando todo el ecosistema y reduciendo la biodiversidad. Para Ablavar somos como el coche teledirigido que el niño repelente lanza a toda velocidad contra el magnífico *tableaux* de Playmobil que su amigo ha tardado horas en componer con mucho cariño e ilusión. Loquísima reinterpretación mítica, pero mucho más consistente que otras historias que pululan por ahí y por las que, desgraciadamente, muchas personas están dispuestas a matar.

Llama bastante la atención el juego de *splash pages* que el autor va desarrollando desde la misma portada del tebeo (ojo también a su tacto rugoso). En primera plana, una imagen simétrica de espacio negativo que parece conformar la silueta de una criatura humanoide. En el interior, cada pocas páginas, encontramos una ilustración cuyo contenido rellena el hueco visto en la cubierta. Esa figura ausente se nos muestra en las más diversas formas: como red cristalina, madera, vegetación, carne y vísceras… Quizás algún avispado lector pueda encontrar la lógica narrativa a la enigmática secuencia (salpicada también con planchas en las que se le aplica el mismo tratamiento a una figura esférica), pero lo que queda claro con su presencia es la obsesión por los materiales que rezuma *PSOLC*, así como cierto vínculo a otros ilustres narradores geómetras, como Stanley Kubrick, Alan Moore o Charles Burns.

Para un viejo aficionado al cómic es imposible no pensar en el Dr. Manhattan al leer *PSOLC*. El diálogo en el que explica que "un organismo cuenta con el mismo número de átomos antes y después de su muerte", su exilio a Marte convertido ocioso constructor de estructuras cristalinas, su marcha definitiva a los confines del cosmos con intención de crear vida… No cuesta demasiado pensar en el célebre personaje como un ser humano que, por accidente, se convierte en uno de los arquitectos moleculares de Jacobs. También está muy presente la figura de Moore en la secuencia final, que se puede interpretar como una inversión de su clásica historia de los gigantes veganos. En ella, dos enormes colosos de piedra viven su vida en tiempo geológico mientras las diminutas civilizaciones situadas a sus pies guerrean e intentan someterlos sin que estos tan siguiera se percaten; cientos de generaciones caen durante una intranscendente conversación entre esas estatuas vivientes. Sea intencionado o no, el final de *PSOLC* supone una vuelta de tuerca cómica al relato de Moore: Mientras la humanidad evoluciona, son Ablavar y Zantek los que se enzarzan en una bochornosa y torpe peleíta que dura milenios desde nuestra perspectiva.

Haciendo un repaso de los procedimientos utilizados para construir este tebeo, podríamos afirmar que en él convergen dos universos estilísticos tan aparentemente disjuntos como los minicómics de, digamos, hechuras dionisíacas y las grandes obras de arquitectura viñetil. No es la primera vez que ambos mundos chocan, pero nunca lo han hecho con semejante rotundidad, generando un producto final que conserva de manera tan pronunciada los rasgos de sus dos naturalezas. *Por sus obras le conoceréis* constituye el resultado del proceso alquímico definitivo en el que carbono y silicio se hacen uno.

David Rodríguez Mosteiro

Miracleman

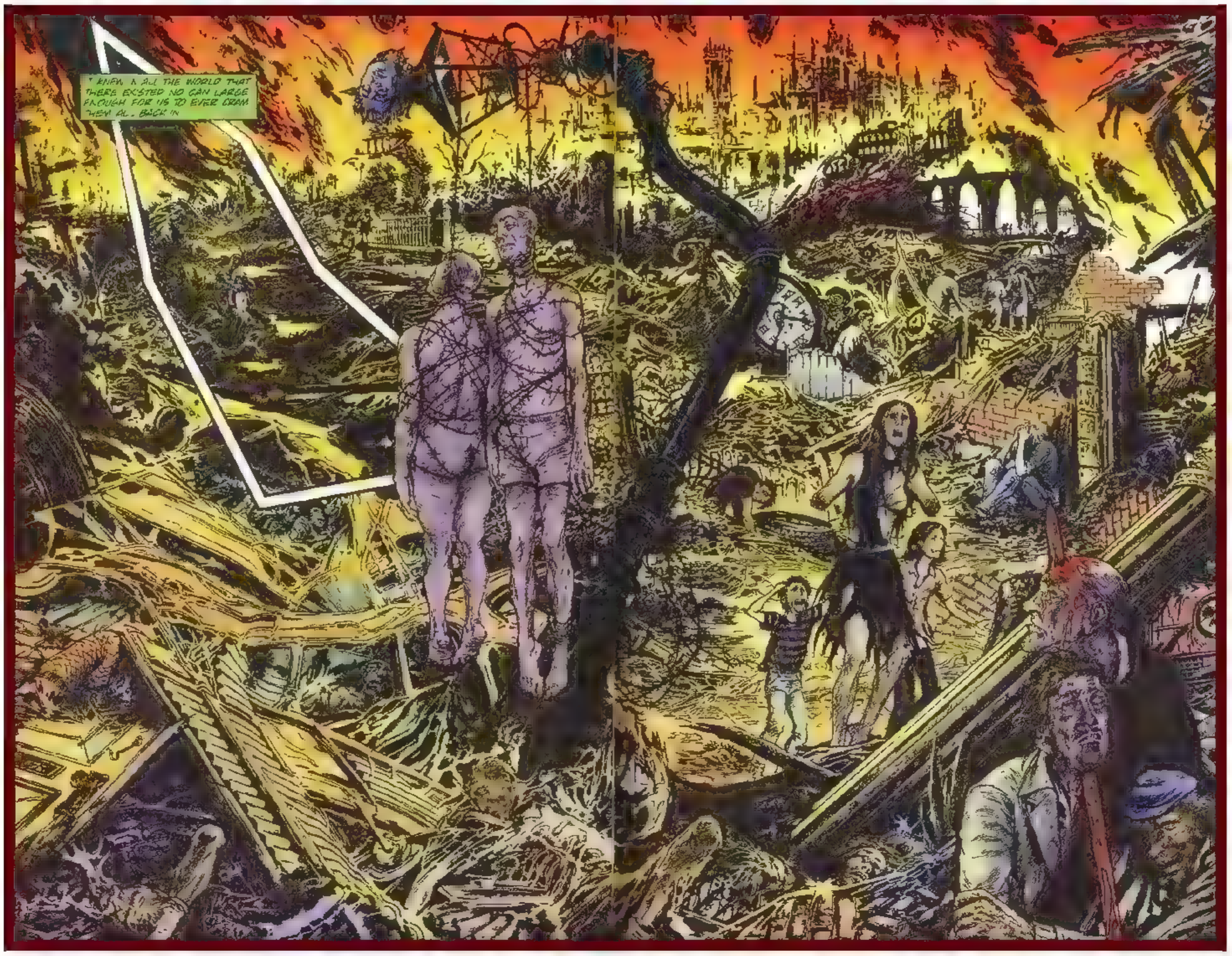
Alan Moore et alii.

Panini, 2015

En 1982 Alan Moore y Garry Leach crearon para el primer número de la revista británica *Warrior* la serie "Marvelman", una vuelta de tuerca sobre el antiguo personaje creado por Mick Anglo en los años 60, un nada disimulado Shazam/Superman. En ese mismo número dio comienzo "V de Vendetta", también de Moore y con dibujo de David Lloyd. Un año después Moore sería contratado por DC para guionizar *La Cosa del Pantano* y comenzaría a forjarse su fama a nivel mundial. Marvelman (rebautizado Miracleman en Estados Unidos) sufrió de una historia editorial accidentada que culminó con una serie de problemas legales que impedían su reedición, dando como resultado el encumbramiento de este trabajo como una obra "de culto". Baste decir que los quince *comic books* que comprenden la etapa guionizada por Moore tardaron siete años largos en ver la luz, y que transcurrieron casi 25 años entre su primera recopilación en tomo por Eclipse y la nueva edición realizada recientemente por Marvel.[1] La ausencia prolongada de este título en el mercado provocó que toda una generación de aficionados desconociese una obra que, ateniéndonos a la identidad y posteriores trabajos de sus creadores, prometía unos importantes niveles artísticos y de densidad narrativa. ¿Estaban fundadas esas esperanzas? La respuesta corta es sí, y la larga trataré de desarrollarla en las próximas líneas.

Hacer un resumen argumental de la serie es relativamente complicado por lo alambicado de su desarrollo, de manera que apuntaré aquí tan solo algunos detalles relevantes. En primer lugar, es importante la relación que se establece entre las dos caras del protagonista, el superhombre (prácticamente divino) y su identidad civil (humana). En segundo lugar, la némesis del héroe será un antiguo aliado y amigo, una especie de versión juvenil de sí mismo con sus mismos poderes. Esto es, en cierto modo podemos decir que el héroe se enfrenta a sí mismo. Además, toda la trama gira alrededor de conspiraciones gubernamentales y realidades que no son sino sueños inducidos, generando una serie de niveles metanarrativos. Por último, aunque sin duda se trata del elemento más significativo de la serie, en *Miracleman* encontraremos el arco del héroe de raíces míticas transportado al mundo real, con sus esperables desastrosas consecuencias. *Miracleman* es una historia perfectamente cerrada, con un desarrollo coherente y un final aleccionador. Y ahora, vayamos por partes.

[1] Un relato detallado de la historia editorial de la serie, en: http://www.entrecomics.com/?p=1690



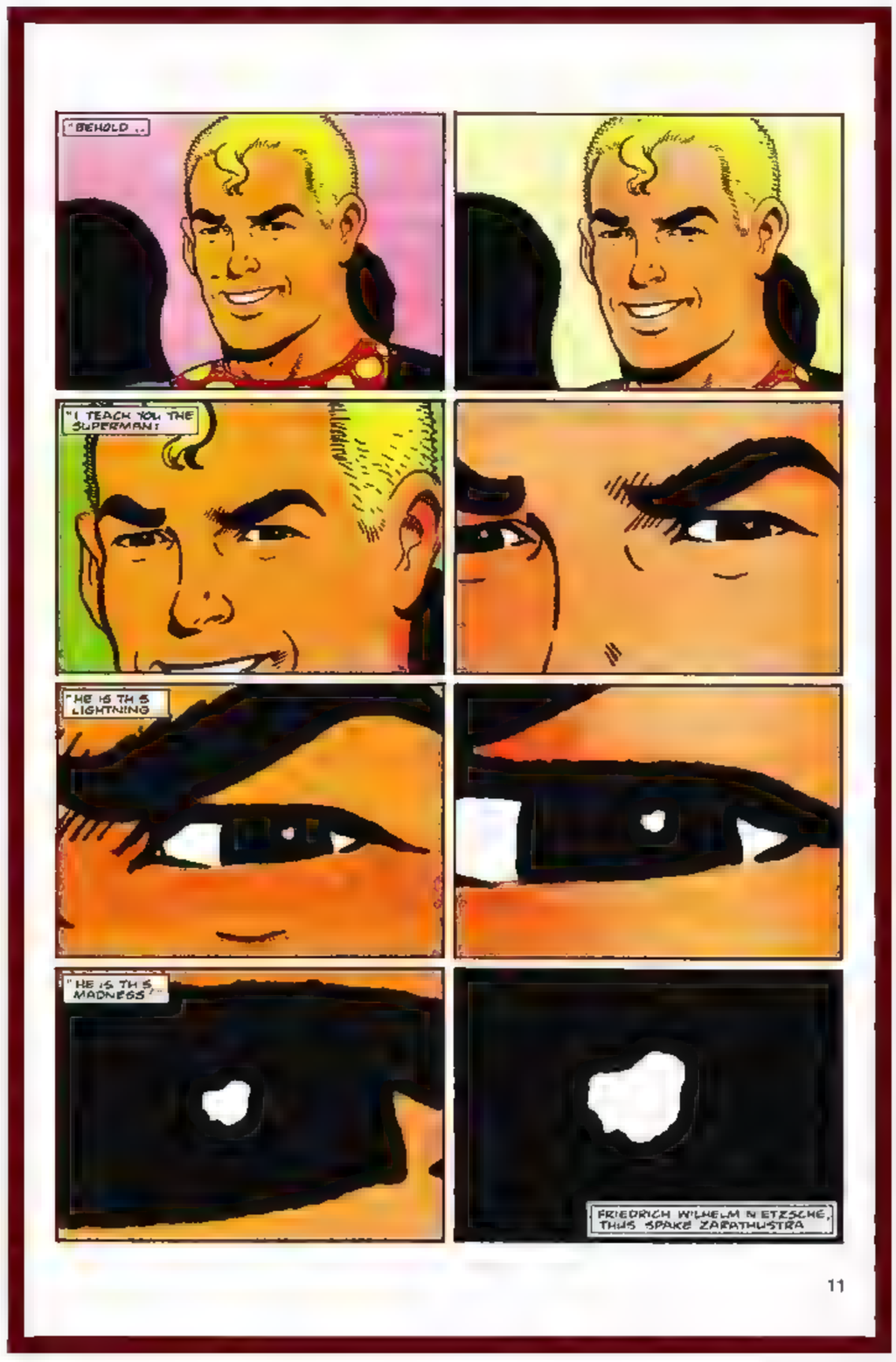
Miracleman se puede leer, sin forzamiento alguno, como un ensayo de *Watchmen*, la obra capital de Alan Moore y Dave Gibbons. El terror nuclear planea en todo momento sobre la serie, y la carnicería que el malvado Johnny Bates/Kid Miracleman perpetra en Londres tiene tanto que ver con las consecuencias de una explosión nuclear como con la consecución del plan maestro de Ozymandias en *Watchmen*. De hecho, la palabra mágica que transforma al humano Mike Moran en Miracleman no es otra que "kimota", o lo que es lo mismo, "atomik" escrito al revés. Pero esto no es todo. Al comienzo de *Miracleman*, un personaje habla de "un yanqui" que conoció en Angola y que fue asesinado por los comunistas. El yanqui, que es descrito como "un comediante" había contemplado una explosión nuclear y exclamado "mis ojos han contemplado la gloria". Evidentemente, esto remite al Comediante que aparece en *Watchmen*, un tipo de vuelta de todo que ha visto cosas que no debería haber visto y que fue mercenario de su gobierno en guerras en tierras extranjeras. Otros pequeños detalles hacen pensar que en la cabeza de Moore *Miracleman* y *Watchmen* se entrecruzan. El otro gran malvado de Miracleman, el sabio loco Gargunza, tiene una mascota que se parece al Bubastis de Ozymandias en *Watchmen*. El bueno de Mike Moran, aunque pretende inicialmente evitarlo, no puede sino rendirse a dejar atrás su lado humano para ser, de forma permanente, el héroe Miracleman, un deseo humano que en *Watchmen* encarna Búho Nocturno, impotente en su faceta humana y sexualmente funcional cuando lleva puesto el traje que lo eleva por encima de los humanos. En una de las escenas de *Watchmen*, Búho Nocturno por fin consigue consumar el acto sexual con Espectro de Seda mientras sobrevuelan la ciudad en una nave, y en *Miracleman* se produce un coito aéreo entre el protagonista y

su contrapartida femenina [Fig. 2]. Por otro lado, la cualidad casi divina de Miracleman y su paulatino alejamiento de la moral humana lo hermanan con el Dr. Manhattan y, como veremos más adelante, Miracleman también tiene mucho de Ozymandias.

Todos estos detalles pueden considerarse meras casualidades o similitudes circunstanciales, pero hay dos cosas que hermanan de forma estrecha *Miracleman* y *Watchmen*. La primera de ellas es muy obvia, y es que ambas series parten de la actualización de personajes preexistentes que son "extraídos" del mundo de fantasía de los tebeos para ser colocados en el mundo real, el aquí y ahora. Es más, es este y no otro el motivo de que ambos cómics destaquen como algo singular entre el marasmo de series de superhéroes (aunque después encontremos argumentos similares en, por ejemplo, *The Authority* de Mark Millar y Frank Quitely). En última instancia, lo que se nos ofrece es ese famoso "*What if…?*": ¿qué pasaría si en el mundo real existieran los superhombres? La pregunta se hace explícita en *Miracleman* en una página fuera de la continuidad que funciona como prólogo y en la que solo se ven una serie de viñetas regulares en las que se va haciendo zoom sobre el rostro del protagonista mientras los textos de apoyo reproducen una cita de Nietzsche. Esta página representaría la transición entre el superhéroe infantil creado por Mick Anglo en los años sesenta, una fantasía al servicio del entretenimiento infantil, frente al auténtico superhombre nietzscheano que crearían Moore y Leach, una fuerza de la naturaleza con un código moral por encima de aquellos que rigen nuestra sociedad. En este sentido, la equiparación obvia de *Miracleman* cuando realizamos la comparación con *Watchmen* es con Ozymandias, "el hombre más

inteligente del mundo", cuyo plan para salvar a la humanidad de la extinción supone asesinatos indiscriminados en masa. Del mismo modo —y aquí puede dejar de leer quien abomine de los spoilers—, el final del ciclo de *Miracleman* reproduce los ideales del fascismo. El héroe, a lo largo de la serie, ha ido desarrollando un desapego importante por los códigos de conducta moralmente aceptables en nuestra sociedad, dejándose llevar por pasiones como el deseo sexual y de venganza, que concluyen en desmembramiento de enemigos indefensos ante él. Finalmente, toma el control del gobierno mundial y se dedica a erradicar la guerra, el hambre y la desigualdad. A la fuerza. Su plan para crear "el paraíso en la Tierra" pasa, en su primera fase, por arrebatar al hombre su libre albedrío y conducirlo como a un niño. En su segunda fase, directamente trata de elevar al hombre al estado divino, transformándolo a su imagen y semejanza. El "un gran poder conlleva una gran responsabilidad" que se había convertido en el mantra de los cómics de superhéroes de las dos décadas anteriores salta por los aires cuando trasladamos a esos héroes al mundo real. Sin embargo, así como en *Watchmen* Ozymandias y su plan para llevar a cabo "un bien mayor" se presenta como un acto abyecto, en *Miracleman* hay un tono de ambigüedad mucho más desasosegante para el lector. Es más, el fascismo que podemos entrever en el final de *Miracleman* se confunde con el socialismo real, ya que el protagonista acaba equiparando a todos los seres humanos mediante la abolición del dinero, la implantación de una especie de "renta básica universal" y la constitución de un gobierno orwelliano. *Miracleman* es, en este sentido, la antítesis de *V de Vendetta*.

Miracleman es una serie irregular en su plasmación gráfica. El excelente Garry Leach crea a un Miracleman muy apropiado, alejado de la hipertrofia muscular y más cercano a un modelo de belleza clásico y estilizado, un poco en la línea del David de Miguel Ángel. Desconozco si el argumento de la serie y su conclusión estaban prefigurados desde el principio, pero parece un diseño de personaje muy apropiado para el protagonista de una serie cuyo último arco dramático se titula "Olimpo". Por la serie desfilarían otros dibujantes: el competente Alan Davis, el mediocre Chuck Beckum (después comenzaría a firmar como Chuck Austen), un primerizo Rick Veitch —que tuvo el honor de ilustrar un parto explícito en la serie que sería motivo de censura— y el excelente John Totleben. Excelente porque fue el dibujante perfecto para ilustrar el giro hacia lo oscuro de la serie. Si hasta entonces en *Miracleman* el lector había sentido una corriente subterránea de terror implícito, a partir de la incorporación de Totleben a los lápices, el terror absoluto domina las situaciones dramáticas. En particular, el capítulo que se puede considerar



como cumbre dramática de *Miracleman*, en el que el Kid Miracleman arrasa Londres, se transforma en un portentoso muestrario de atrocidades pocas veces contemplado anteriormente en un cómic de superhéroes. La ordalía de destrucción y las muestras de crueldad de Kid Miracleman son necesarias para que a) percibamos al ya moralmente reprobable Miracleman como un héroe y b) nos planteemos la posibilidad de que el mundo utópico que posteriormente impone el héroe es realmente un paraíso. En este sentido, Moore da buena muestra de su habilidad como guionista, que también percibimos en niveles de detalle muy inferiores, como cuando consigue con un par de frases la identificación emocional del lector con un personaje no ya secundario, sino anecdótico, que va a ser asesinado. Por desgracia, Moore también peca de un afán de preciosismo literario que convierte en ocasiones la narración en algo farragosa, especialmente en la etapa en la que Miracleman viaja a otros planetas y la ciencia ficción cobra protagonismo. Un mal muy menor si consideramos todo lo que *Miracleman* ofrece y todos los niveles de lectura que propone, con las capas metanarrativas que anteceden al *Animal Man* de Grant Morrison y Chas Truog. En cierto modo, Moore y Totleben cerraron de tal forma el arco del personaje que la continuación de la serie, con guión de Neil Gaiman y dibujo de Mark Buckingham, no lleva al personaje más allá y prefiere perderse por otros derroteros, también interesantes pero más derivativos. Así, el *Miracleman* guionizado por Moore y dibujado, principalmente, por Garry Leach y John Totleben, destaca como una obra completa y autocontenida. Y, desde luego, mucho más ambigua de lo que pueda parecer a simple vista.

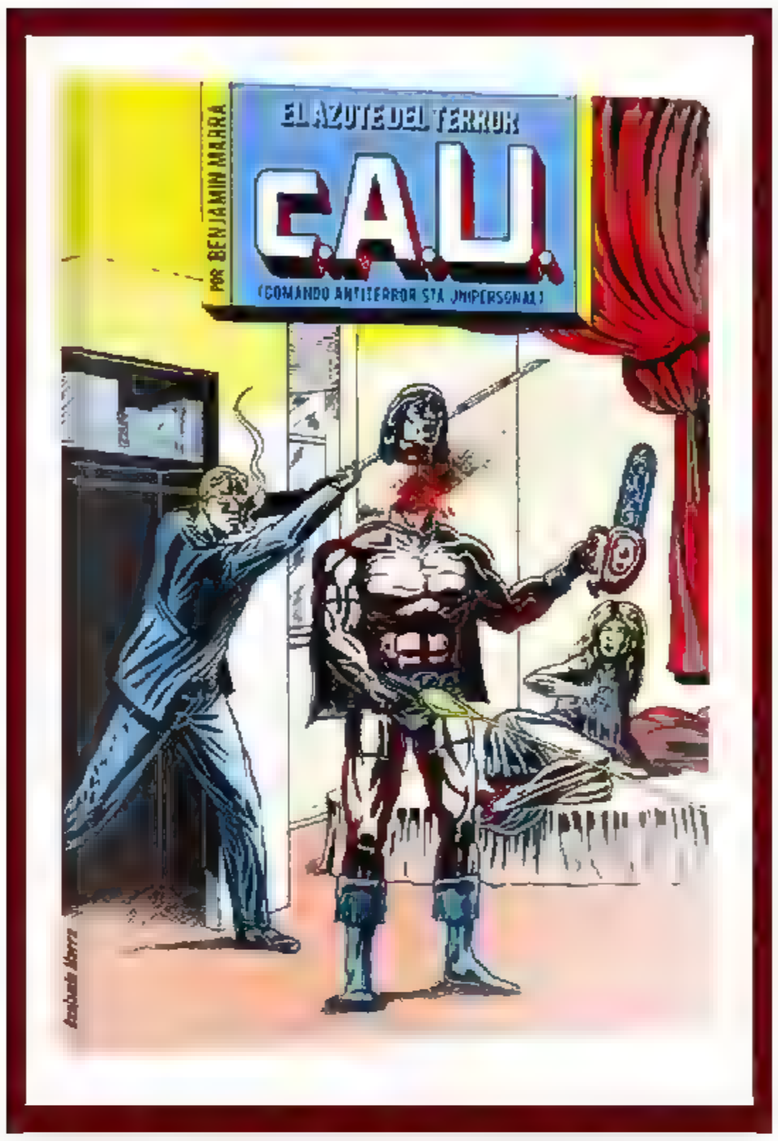
Alberto García Marcos

Alberto García Marcos (Bilbao, 1973) es miembro fundador de la web entrecomics.com *y realiza crítica de cómic en distintas publicaciones, además de participar en obras colectivas como* Panorama *(Astiberri, 2013) y* Supercómic *(Errata Naturae, 2013). Ha traducido del inglés al español diversos títulos y en la actualidad es editor en Entrecomics Comics y Fulgencio Pimentel.*

El Azote del terror. C.A.U.

Benjamin Marra

Autsaider Cómics



C.A.U. *(Comando Antiterrorista Unipersonal)* es el segundo tebeo de Benjamin Marra que se ha publicado en España en el breve periodo de dos meses, lo cual es buen indicador del entusiasmo con que el público ha respondido al envite de *Autsaider Comics*. Tal vez la mejor manera de describir lo que se va a encontrar uno al leer a Marra se encuentre en la propia sinopsis de la contraportada: "C.A.U. es uno de los agentes secretos del grupo especial conocido como 'Azote del terror' creado por George W. Bush tras los atentados del 11 de Septiembre contra la libertad de los Estados Unidos de América y la del resto de países democráticos de bien. Basado en hechos reales, este libro narra la vida y el éxito profesional y personal de este agente. Un no parar de luchar por la libertad, de matar gente, de fumar y de hacer el acto".

Los tebeos de Marra no conocen la ironía, el arte de sugerir al lector con elegancia un discurso diferente por debajo de lo que las palabras y los dibujos parecen querer decir. No, lo que Marra domina es el sarcasmo. Ese buen y honesto sarcasmo estadounidense que tienen las peores películas de los hermanos Coen y los mejores textos políticos de Hunter Thompson. Y, la verdad, es un soplo de aire fresco encontrarse con un autor que, en lugar de abrazar las posibilidades expresivas de un medio que, hoy en día, todo el mundo parece tener tan asumidas, lo que hace es negarlas, o mejor dicho, dejarlas en suspenso, asumiendo el primitivismo de quien se desgañita dibujando escenas salvajes y obscenas en los márgenes de un libro texto durante una clase aburrida.

Hace tiempo, Daniel Clowes se lamentaba en una entrevista, con cierta nostalgia, de que el actual reino de la novela gráfica había dejado obsoleto un cierto tipo de cómic que, con la inocencia propia de un medio verdaderamente popular, encontró su verdadera fuerza precisamente en su posición marginal y no en su aceptación intelectual. Esto es un poco lo que recupera la obra de Marra, aunque ésta diste mucho de ser inocente por su insistencia en buscar conscientemente el ser catalogada como un subproducto *pulp*. La trama de C.A.U. no va más allá de lo que su simple sinopsis indica: un sinfín de asesinatos en defensa de esa "libertad" de la que tanto nos hablan los medios de masas. Y todo ello con una estética que no se queda atrás: la figura humana adquiere una rigidez que parece fruto, no del estudio anatómico, sino de haber copiado las poses de una polvorienta colección de muñecos G.I.

Joe; mientras que, por su parte, los diálogos no hacen más que describir de forma redundante lo que las imágenes ya están diciendo, lo cual resulta especialmente divertido durante las escenas de sexo: "verla entrar y salir resulta muy excitante", "¿está usted mirando?", "sí", "no puedo parar de tocarme"…

Quizá lo más interesante de *C.A.U.* es que nos descubre, gracias a esta aparente negación de las posibilidades expresivas del medio, cómo todo estilo resulta, en realidad, una simple función de los valores ideológicos del sujeto. Con independencia de la calidad de sus obras, la elegancia de un Chris Ware o del propio Clowes dice mucho de las aspiraciones pequeñoburguesas de sus autores, las cuales Marra parece meter en el mismo saco que las aberraciones ideológicas que representa el agente protagonista de su tebeo. Resulta inevitable asentir al delicioso desprecio *punk* con que Marra despacha toda ideología. En realidad sus interminables catálogos de desmembramientos, evisceraciones y sexo maquinal constituyen una descripción más exacta (o por lo menos, más amplia) de la realidad que las que se realizan desde el limitado punto de vista de la cotidianidad burguesa de lo que hoy en día consideramos una novela gráfica "realista" con cierta aspiración intelectual. Sin embargo, en esta tendencia a la repetición obsesiva y sarcástica es donde se encuentra la espada de Damocles de Marra, a quien, en realidad, le ocurre lo mismo que a Johnny Ryan con su *Pudridero*. ¿Cuánto tiempo pasará hasta que sus lectores digan: vale, ya lo he pillado. Y ahora, qué?

Sin saber aún si será capaz de solventar este obstáculo, que sin duda, se le presentará en un futuro, hay que reconocer en Marra un talento excepcional para retratar la estupidez humana a través del sarcasmo; pues consigue que al lector le resulte muy sencillo meterse en la cabeza de sus protagonistas, cuya forma de pensar y cuya ideología no es tan exagerada como parece: no queda muy lejos de lo que hace con su vida un bróker de Wall Street o cualquier fundamentalista religioso de tres al cuarto. Una descripción demasiado realista del comportamiento humano.

ROBERTO BARTUAL

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa, *Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el*

premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Aunque ha descubierto que para ganarse la vida tiene que dar clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.*

Cuento del niño bueno
∞
Cuento del niño malo

Andrés Magán

Linterna Mágica, 2015

En *Optimización del proceso* (Ediciones Valientes, mayo de 2015) un hombre está enfrascado en… bueno, en hacer algo, lo cual le sumerge en un laberinto interior, un nudo, un algo irresoluble que le atenaza. Y eso se manifiesta formalmente en las páginas del pequeño cómic, con efectos obsesivos e imágenes laberínticas. Andrés Magán (Vigo, 1989) nunca había entregado un trabajo donde trasluciese tanto su personalidad artística. Ese cómic fue una joyita porque sí, desanudaba el camino sin salida de obras anteriores, que planteaban experiencias sensoriales y argumentos surrealistas escapados de un fragmento de la *cabeza borradora*. Pero recorrido ese camino, Magán debía encontrar solución de continuidad a sus obsesiones enigmáticas de maneras gélidas y resoluciones cartesianas, y el paso tímido que le llevó a atarse a la necesidad de contar por fin algo concreto, esa frustración del creador, supuso una inflexión interesante.

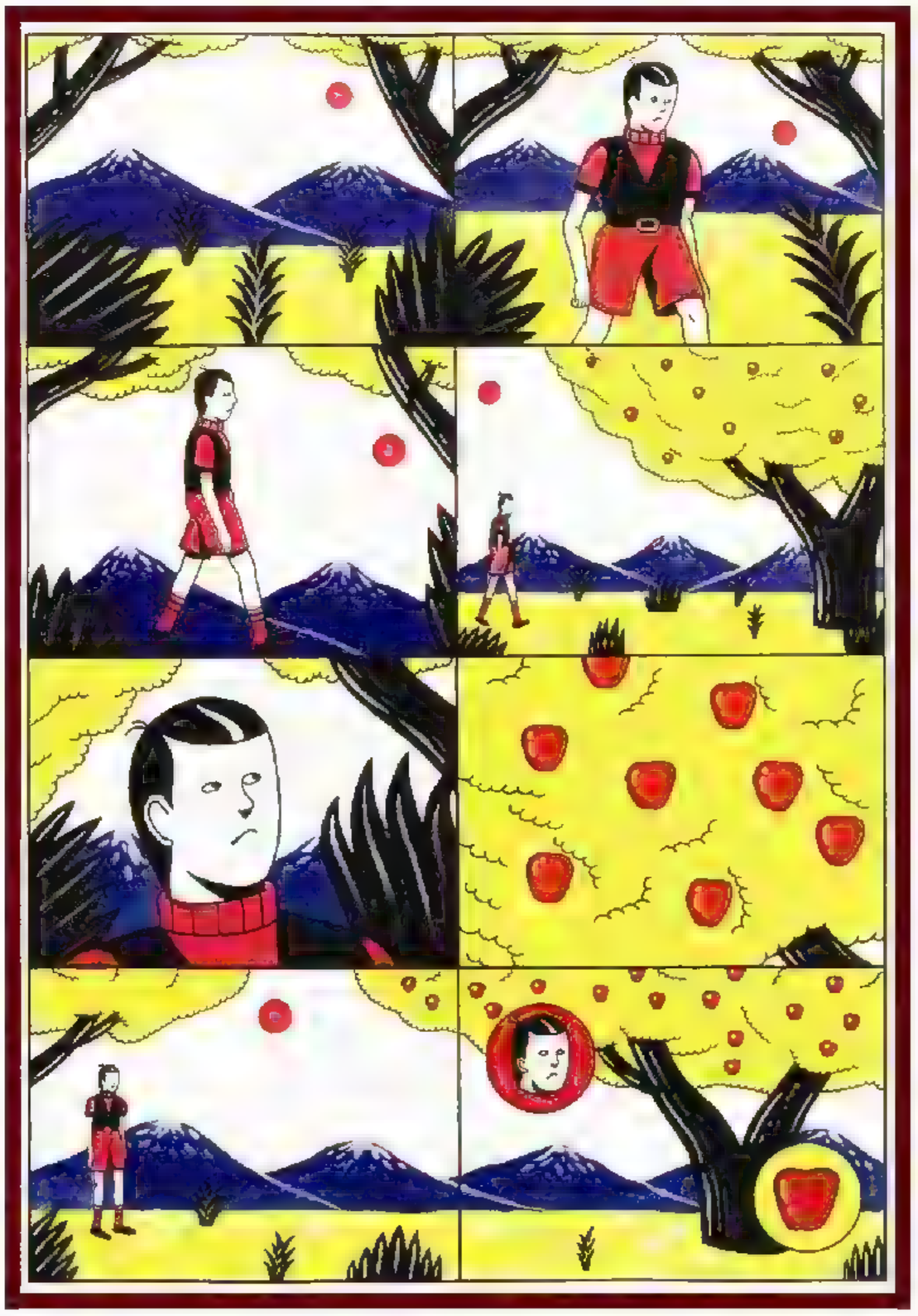
El proceso a optimizar, se descubría en la lectura, era además un encargo. Parece imposible que un autor joven que entrega historietas libérrimas —y cada vez mejores— pudiera tener en el horizonte de sus preocupaciones encargo alguno, pero he aquí que su siguiente trabajo, el que nos ocupa ahora, lo es. *Cuento del niño bueno* ∞ *Cuento del niño malo* nació como un encargo de la editorial Linterna Mágica. Su intención era abrir una colección de cómics adaptando obras literarias, y sorprendentemente pensaron en el autor vigués para abordar —¿optimizar?— dos breves relatos de Mark Twain. La premisa que antepondrá Magán es su total libertad, y respetada esta, encargo y autor personal se han fundido en el mejor cómic de su breve carrera.

Las dos historietas se incluyen en una carpetilla, en un todo de precioso diseño que ofrece al lector un objeto frágil, minimal y original. Pero más allá de las cuestiones relativas al curioso y excelente *packaging* que ofrece el cartapacio, los dos cómics ofrecidos en su interior se revelan dos piezas enigmáticas, que por no dar pistas no tienen ni un título correspondiente a cada cuento. ¿Cuál de estos relatos corresponde al niño bueno y cuál al niño malo?

No busques respuestas, solo comprende el juego que se propone: los dos tebeos, de doce páginas cada uno, ofrecen un "juego de las siete diferencias" llevado al plano narrativo. Las páginas pares de ambas obras coinciden. Las impares divergen. La última es cada una un espejo de la del otro cuaderno. No hay palabras, ni diálogos ni onomatopeyas, ni textos de apoyo. Evidentemente el lector deberá olvidarse de los cuentos morales e irónicos del autor de *Las aventuras de Tom Sawyer* o de cualquier atisbo de recreación del realismo literario americano al que se adscribe al escritor. A Magán solo le interesa el fondo de ambos relatos, la oposición, el efecto espejo, y ahora la imagen es la forma y el fondo. Lo que se repite, lo que se distancia. Las ligeras variaciones. Aquí el niño se encarama a un árbol para tomar una manzana, allá agita el tronco para que la fruta caiga. Después en ambos casos se va de idéntico modo, para plantear una nueva situación, hipótesis o disyuntiva, que página impar mediante resolverá nuevamente de maneras distintas.

Porque uno es bueno, y otro es malo. No sé cuál es lo uno y cuál lo otro y no me importa. Me importan otras cosas, las convergencias y las divergencias, las decisiones y sus consecuencias. Al final todos somos algo buenos y algo malos. Y desde luego Andrés Magán en tanto que autor de cómics es bueno, mucho. Me sorprende recordar los primeros trabajos que le conocí, carteles para grupos locales (sí, Andrés y yo somos vecinos) donde retorcía influencias alternativas americanas —Charles Burns, Juile Doucet, Daniel Clowes, Peter Bagge…— en acabados viscerales y feistas.

Mucho se ha depurado desde aquellos ya llamativos tiempos, adoptando la limpieza de Yokoyama, algo de Oliver Schrauwen —recuerda aquí a *Mowgly en el espejo*, del autor belga— o influjos de francotiradores nacionales como Martín Romero o, porqué no, el último Max. Aquí se luce, además, con un formato A 4 y empleando en sus dibujos solamente los tres colores puros: azul, rojo y amarillo. Creando un mundo básico de enorme belleza gráfica. Un mundo en el que todo está perfectamente medido, del rostro pálido e inexpresivo de los niños (que gráficamente son el mismo) al juego con los colores en las contras de ambos tebeos.



Magán, en fin, sigue creciendo, juega en la liga de los valores seguros que ya pisan con fuerza José Ja Ja Ja o Los Bravú, y espero su próximo trabajo, que será el de mayor extensión hasta la fecha, como agua de mayo. Voy a insistir, pesado como el vecino plastazo: la distancia de los centros neurálgicos (Vigo, tan lejos), el ca-

rácter de un autor más implosivo y reflexivo que expansivo y divo, y la cadencia tranquila de sus breves trabajos no debe despistar a nadie. Si las circunstancias lo permiten, Andrés Magán podría ser uno de nuestros autores más interesantes. Y si se llamase Andew Magg y hubiese nacido en otro lado, por ejemplo uno donde habita un dibujante de cómics que gasta sombrero, abrigo y gafas de Harold Lloyd, quién sabe cuántos bellos tomos de tapa dura negociados con Drawn & Quarterly no se estarían editando ya de su obra en España. Alguno de ellos, con lomos dorados, contendría esta joya, y hablaríamos de tesoro escondido. Pues no lo escondamos.

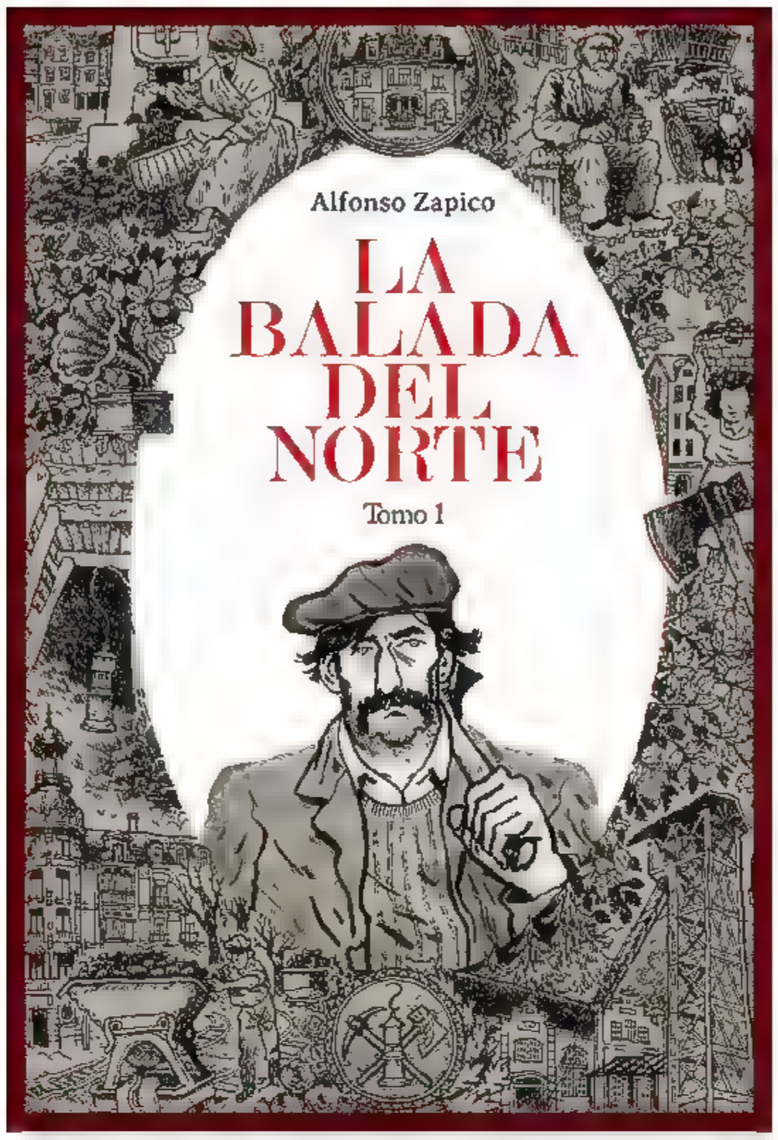
Octavio Beares

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, *tan tonto como otros muchos, pero por el que aún guarda cariño. A los pocos años decide olvidarse de ese Señor Punch y firma con su nombre real. Así, se le ha podido leer en sus dos identidades por diversos proyectos, autogestionados o de terceros. Su blog personal (en activo desde 2005) es* El Octavio Pasajero, *su blog sobre tebeos,* Serie de Viñetas. *Mantiene otro más sobre* The Sandman *al que promete dar continuidad, algún día de estos. Y además se ha prodigado por medios varios, de la revista on line* Viñeta en Palabras *a la web cultural* Culturamas, *pasando por* Rockdelux *o el diario* Faro de Vigo, *donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Le gusta la música alternativa y el* post hardcore, *aunque sabe que ya no tiene edad.*

La balada del norte

Alfonso Zapico

Astiberri, 2015



"Asturias, siempre Asturias…", decía César Jalón, que antes de ser un famoso crítico taurino, ejerció como ministro de comunicaciones en los sucesivos gobiernos radicales de Alejandro Lerroux, y proseguía "la pesadilla de la revolución y la pesadilla de España debía ser el fantasma que nos siguiera hasta derribarnos". Episodio clave en el devenir de la Segunda República, la revolución asturiana de octubre de 1934 es el enclave cronológico en el que Alfonso Zapico, no por casualidad natural de Blimea, en pleno concejo del Valle del Nalón, ha fijado su nuevo trabajo, cuya segunda parte se anuncia para finales del próximo año. Aún siendo, pues, una obra todavía inconclusa, su primera entrega posee entidad suficiente para valorarla, y aporta muchas, y muy significativas pistas, de por dónde puede discurrir la futura carrera de su autor.

Ya se ha comentado en otros foros la endeblez de ese rumor continuo acerca de la sobreabundancia de cómics sobre la guerra civil española y sus alrededores. Y aunque en los últimos años, entre novedades y reediciones, hayan proliferado los títulos que ahondan en sus causas, desarrollo y, en mayor número, en sus consecuencias (*Médico novato*, *Atrapado en Belchite*, *Un largo silencio*, *El arte de volar*, *Sol poniente, El artefacto perverso*, *Las serpientes ciegas* o *Los surcos del azar*), nunca habrá suficientes. La enormidad y trascendencia de aquel conflicto en nuestra historia reciente exige aproximaciones de toda clase y condición; desde la pura recreación o el testimonio, desde la imaginación o el recuerdo, todas ellas serán, en principio, necesarias.

Sobre la llamada revolución de octubre se ha investigado, escrito y divulgado suficiente información. Toda esa literatura, sin embargo, no ha evitado, más bien todo lo contrario, que se la tilde a menudo, tal y como hace precisamente el periodista Enric González en la brevísima nota introductoria, de "inicio de la guerra civil". Es innegable que lo acontecido en aquellos quince días fue un punto y aparte en la radicalización de las posturas políticas, e hizo ver a las agrupaciones tradicionalistas y a los partidos de la derecha que su principal apoyo residía en el ejército, pero entenderla como el punto de partida de la guerra supone obviar hechos clave: la victoria electoral del Frente Popular en las elecciones de febrero de 1936, el asesinato de Leopoldo Calvo Sotelo la noche del 12 al 13 de julio de ese mismo año o la conspiración y el consiguiente alzamiento militar. No hay que sobredimensionarla ni infravalorarla, sino situarla exactamente donde debe encajar, en el clima de crispación

y enfrentamiento entre aquellos que defendían el régimen democrático y los que, muchas veces desde dentro, pretendían liquidarlo, sobre todo desde la victoria de la CEDA (Confederación Española de Derechas Autónomas) en las urnas, fecha en la que arranca la sinopsis de *La balada del norte*.

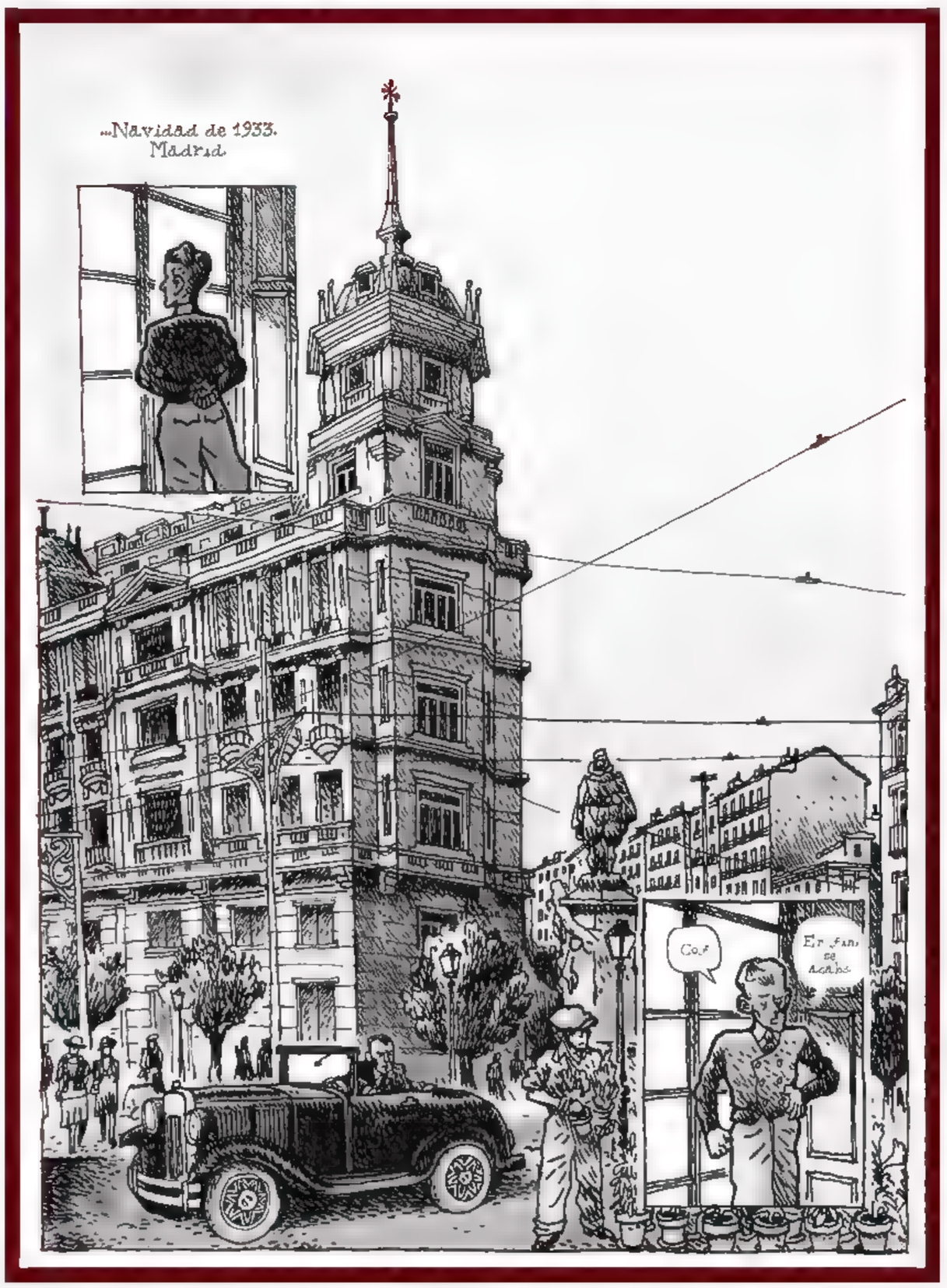
Aunque la Agrupación Obrera, que en Asturias comprendía a la UGT, la CNT y los comunistas, se estaba movilizando desde principios de 1934, en realidad, la revuelta no empezó a tomar forma hasta el verano, tras el fracaso de la huelga general campesina del mes de junio. Y solo triunfó entre los mineros de esa región y del norte de León, además de por la apuntada confluencia de diferentes fuerzas sindicales que no se dio en el resto de España, por la grave crisis laboral, por las inaceptables condiciones de trabajo y por la actitud del nuevo gobierno, que recortaba progresivamente los derechos sociales aprobados durante el bienio anterior. No en vano, el estallido la noche del 5 al 6 de octubre viene directamente espoleado por la entrada de tres diputados de la CEDA en el Consejo de Ministros.

Es sumamente difícil plasmar capítulos tan complejos y controvertidos sin caer en los tópicos y las simplificaciones. Tal vez por ello uno de los recursos más utilizados a la hora de elaborar una creación ficcional sea abordarlos —como acertadamente hace Zapico— desde la cuestión cotidiana, costumbrista y meramente vital, aunque sin perder de vista el retrato general. Plantea una historia pequeña (o unas historias pequeñas) dentro de la grande, como ya hizo en algunos de sus trabajos precedentes. En su debut en la larga distancia, *La guerra del profesor Bertenev* (publicado primero por la editorial suiza Paquet en 2006 y tres años más tarde por la española Dolmen), su intención era construir un alegato antibelicista y una exaltación de la amistad entre los individuos, más allá de nacionalidades o creencias. En ese caso concreto la elección del escenario fue totalmente arbitraria, Zapico, de hecho, situó la narración en los estertores de la guerra de Crimea (1854-1856) tras haber salido encantado de la lectura de *Anna Karénina*. Fue diferente con el tebeo que publicó a renglón seguido, *Café Budapest* (2008), en el que se acercaba, con todos los respetos, pero sin ningún miedo, al conflicto árabe-israelí, remontándose a la época de la descolonización de Palestina y la creación del Estado de Israel, saliendo relativamente bien parado. Para lograrlo reflejaba los acontecimientos reales desde la perspectiva de un joven judío emigrado de Hungría, o sea de un personaje anónimo, insignificante dentro del torbellino geopolítico que allí se estaba desatando. El protagonismo estaba claro, pero no dejaba de lado el escenario en el que se desarrollaba, parecía que entre un cómic y otro se iba equilibrando la balanza entre lo sucedido y lo inventado.

Dublinés (2011), su excelente biografía de James Joyce, que animaba, más que ningún otro ensayo, a leer intensamente la obra del escritor irlandés, reconocida con el Premio Nacional de Historieta, supuso la exploración de otro camino. La vida del autor de *Ulises* era suficientemente intensa, interesante y absorbente como para centrarse en ella sin necesidad de inventar accesorios argumentales o actores ficticios. Lo mismo ocurría en su último trabajo hasta llegar a *La balada del norte*, *El otro mar* (2013), en el que Zapico cedía la voz del narrador a Vasco Núñez de Balboa, para describir parte de la conquista de América a través del relato de la expedición en pos del llamado Mar del Sur. Lógicamente se permitía unas necesarias licencias creativas, plasmándolas a partir de una intensa labor de documentación que le obligaba a no falsear el pasado.

Ahora vuelve, en cierto modo, al esquema de *Café Budapest* y sitúa a unos personajes creados ex profeso encima de un tapete histórico real, mucho más cercano, sin permitir que este último se meriende el argumento. El contrapeso entre ambos elementos está medido y la proporción de ambas fuerzas es ejemplar; la pequeña historia brilla dentro de un complejo paisaje, nutriéndose una y otra parte mutuamente. Para lograrlo introduce diferentes elementos que se complementan. Así, sitúa al lector en el contexto con un efectivo prólogo ilustrado, de apenas tres páginas, en el que repasa los principales acontecimientos acaecidos en España desde 1909 hasta 1933. Y lo hace igualmente, insertando, por ejemplo, algunas portadas del periódico *La Noticia: Diario de la mañana*, en las que, por cierto, Zapico se descubre como un estupendo retratista —solo hay que fijarse en Lerroux, Sanjurjo o Ricardo Samper—, o reproduciendo el discurso de Gil-Robles en Covadonga.

Por contra, en la otra balanza, en el lado de la microhistoria, encontramos unos diálogos que funcionan a las mil maravillas, una excelente descripción de ambientes (los pozos, las zonas rurales, la ciudad), y unos cuantos protagonistas que aguantan bien las embestidas del guión, destacando a Apolonio, un carácter fuerte que se erige, muy a su pesar, en algo así como el líder de su comunidad, que se ve obligado por las circunstancias a meterse en el barro. Resta, en cambio, en este capítulo, por su cariz excesivamente novelesco, la relación amorosa entre la hija de este, Isolina, y el heredero del marquesado, Tristán. Un recurso romántico que es, posiblemente, el flanco más débil del libreto, con secuencias, como la que se extiende a lo largo de las dieciséis viñetas de las planchas 220 y 221, forzadas y lejos del nivel general del tebeo. Esa flaqueza ya la han señalado Gerardo Vilches o Raúl Silvestre en sus respectivas reseñas, e incluso el propio Zapico lo reconocía en sus declaraciones a *eldiario.es*: "Esa es la ficción, es más novela clásica del XIX muy increíble y que no tiene nada que ver con la realidad porque creo que algo así difícilmente hubiese podido pasar. Es un recurso narrativo para mezclar esos dos personajes que vienen de mundos diferentes, para que se conozcan y hablen."



No obstante, en última instancia, hay que reconocer que esa herramienta literaria, aunque irreal, desempeña la función que él quiere, y que en líneas generales no limita el interés del libro. Posiblemente porque la endeblez de la historia de amor reside más en sus generalidades que en su propia idiosincrasia, más en lo que tiene de clásico, de convencional, que en sus particularidades. Una vez más

Zapico demuestra su versatilidad y su capacidad para hallar la voz adecuada sin renunciar a su identidad. Está dotado para mezclar tonos diferentes sin que nada chirríe. *Dublinés* era un ejemplo perfecto de mesura entre la tragedia, la cotidianidad y la hagiografía. *El otro mar*, aún estando dos escalones por debajo de las obras que, en la trayectoria de su autor, la preceden y la siguen, funcionaba en su intento de combinar la épica con la aventura histórica, que hubiera encajado estupendamente en aquella colección del Quinto Centenario de Planeta. En *La balada del norte*, ambicioso tapiz de grises elaborado con un trazo más maduro y sombrío, mediante un discurso repleto de aristas y matices, guarda silencio cuando es necesario, esboza rostros o se pierde, en el buen sentido, en detalles según convenga, sin contradecirse.

Oscar Gual

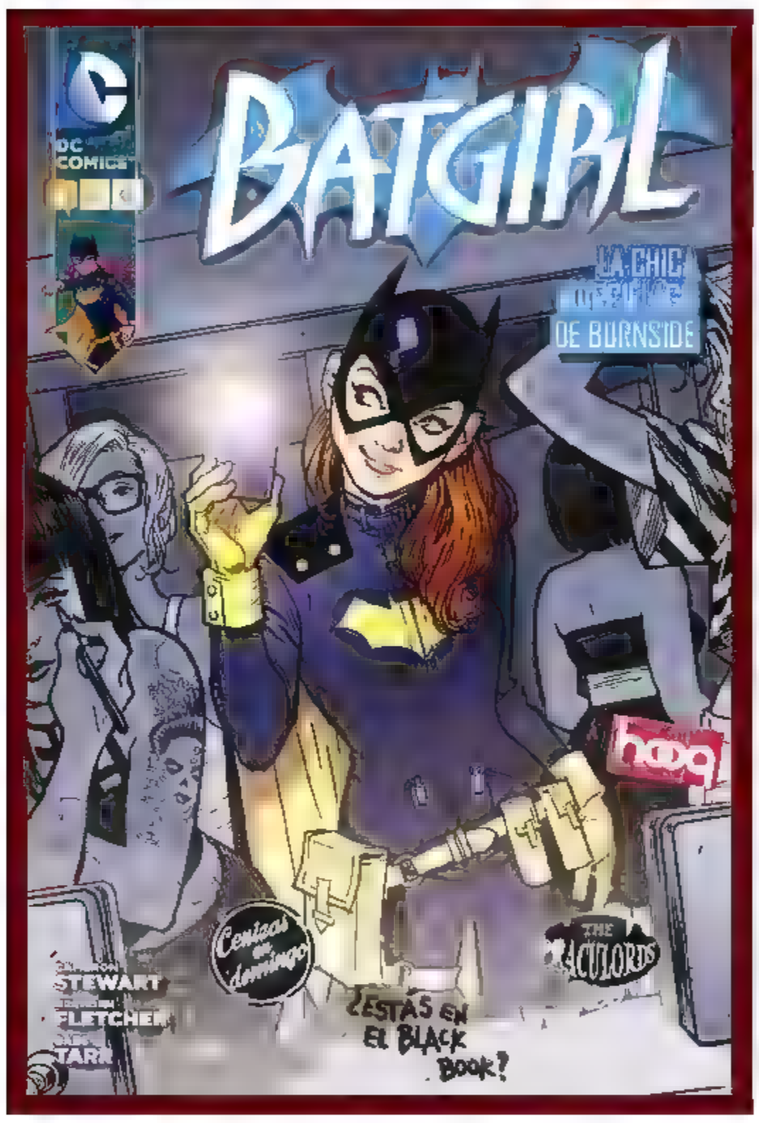
Óscar Gual (1973), bibliotecario de profesión, viene colaborando en diferentes medios especializados en el mundo del cómic como Tebeosfera o Entrecomics. Es, además, autor del libro Viñetas de posguerra: Los cómics como fuente para el estudio de la historia *(2013).*

Batgirl: La chica murciélago de Burnside

Cameron Stewart, Brenden Fletcher y Babs Tarr

ECC. 2015

Cómic sobre la gentrificación, gentrificación del cómic



No deja de ser curioso el contraste entre la primera Batgirl con serie propia, la misántropa y letal Cassandra Cain, y la que nos ocupa en esta reseña, una Bárbara Gordon menos Oráculo —identidad que adoptó después de que el Joker la dejara en silla de ruedas en *La broma asesina*— y más Batgirl en el sentido "chica", tal y como entienden este término las revistas de tendencias. Es decir, la gravedad, el drama, heredados del trabajo que Gail Simone llevó a cabo en *Pájaros de presa* (2003-2007/2010-2011) para redefinir a Barbara Gordon como Oráculo, primero, y como Batgirl desde el año 2011, queda atrás para transformar el producto, esta nueva etapa que nos ocupa, en una serie que Cameron Stewart, uno de sus actuales guionistas, define como "una mezcla de los mejores elementos de *Veronica Mars* y *Girls*, con una pizca de *Sherlock*".

Para que esto suceda, la nueva Barbara Gordon se muda a un barrio de Gotham llamado Burnside, zona poblada por una incipiente clase creativa, joven y dinámica; perfectos agentes gentrificadores, tan idealmente diseñados como la nueva Batgirl con peto de motorista y botas Dr. Marteens a juego con el bat-logo. Ello supone dejar de lado ciertos anclajes éticos e iniciarse en la verdadera aventura: la gestión de la propia marca personal, algo que es presentado con ciertas resistencias en un principio, pero que es abrazado por las colegas —Canario Negro, con serie-marca propia tras su descubrimiento como cantante— a golpe de *selfie*.

La deriva *cool* de nuestra heroína tendrá su cénit en la mitad del tomo, y no precisamente debido a la querencia de Barbara Gordon por las nuevas tecnologías enfocadas a trabajar el estatus social, sino al villano, que pretende usurpar su identidad; villano y artista contemporáneo, de nombre Dagger Type, que sabe del valor inherente a lo reputacional en nuestros días: "¿Qué es lo que quiere hoy cualquiera? Fama, cielo, fama. Y, si no puedes conseguirla, sigue a alguien que la tenga". Type optará por transformarse en Batgirl, o en el significante

que la gente admira: "Contemplad el momento en el que vosotros, en vuestras mentes, comenzáis a comprender que el artista es realmente el sujeto. Y el sujeto, ¡su marca!".

Batgirl aprehende lo que el villano espeta a su público; a partir de este momento, decide autofotografiarse en cada hazaña: "Si Batgirl va a estar en cada pantalla de Burnside, así es como quiero que me vean". Esta será una constante de la nueva perspectiva de un cómic que no considera las herramientas dañinas en sí, sino el uso que se hacen de ellas. Así, un algoritmo en el que trabaja Gordon para la universidad —que terminará revelándose reflejo maligno de la heroína, fruto de su yo frustrado en silla de ruedas— se verá mágicamente reciclado: "He conseguido aislar tu algoritmo de la versión del escáner cerebral corrupto. Este está limpio, es una versión segura que no se va a volver loca ni va a matar a nadie". Tan "limpia" y "segura" como la filosofía desde la que este cómic justifica la gentrificación —un problema local que tiene solución "si se hace bien"—, y que apuntala el dibujo de Babs Tarr; inocuo, sin aristas, con influencias del diseño y del manga en forma y contenido.

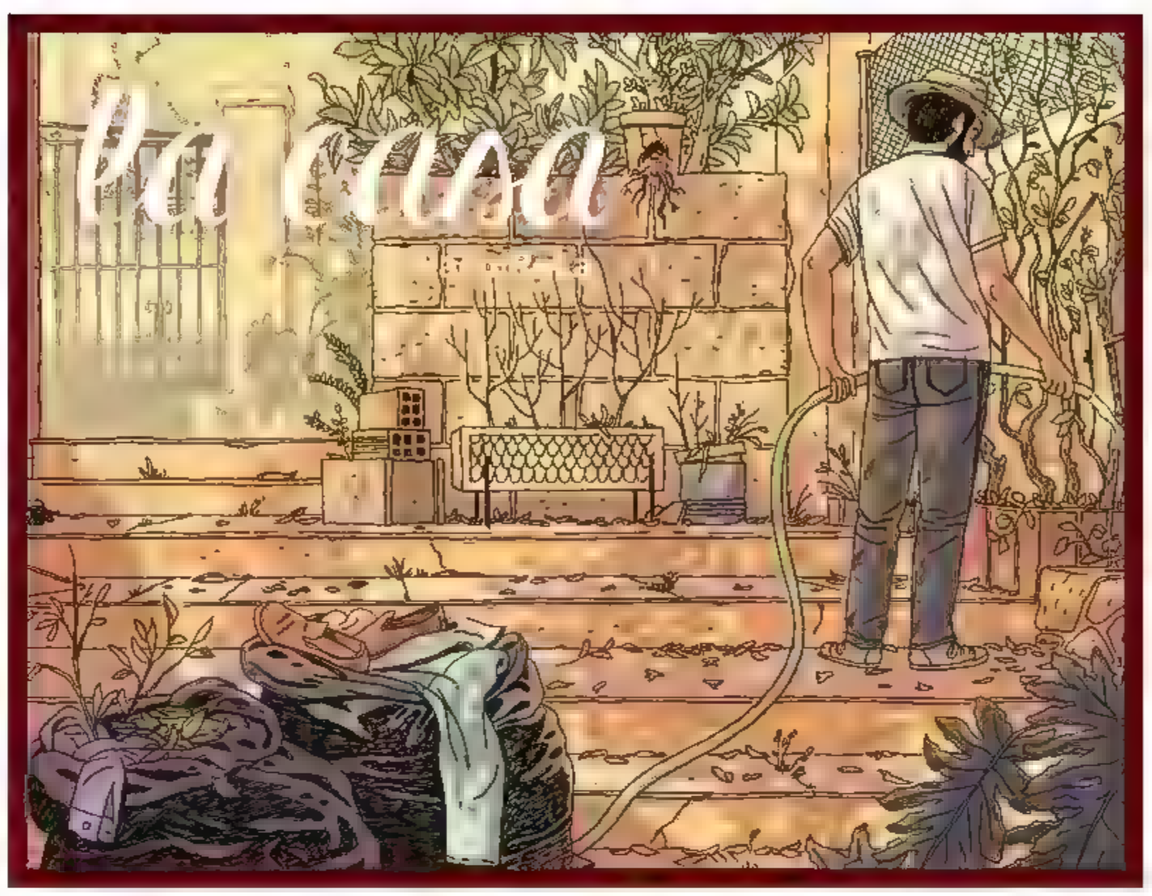
Elisa G. McCausland

Elisa McCausland (Madrid, 1983) es periodista, crítica e investigadora especializada en cultura popular. Actualmente prepara su tesis doctoral sobre la representación femenina en el cómic de superhéroes en la Universidad Complutense de Madrid. Sus ensayos pueden leerse en los libros Vengadores: Poder Absoluto (Dolmen, 2013), Radiografías de una explosión (Modernito Books, 2013), Batman desde la periferia *(Alpha Decay, 2013)* y Los Héroes están Muertos *(Dolmen, 2014). Ha participado en la compilación de cómic* Enjambre (Norma, 2014). *Escribe regularmente sobre cultura popular (cómic, cine, literatura) en el periódico Diagonal. Participa en los fanzines* Rantifuso (desde 2005) y Malavida (desde 2012). Aborda cómic y feminismo en el fanzine sonoro Sangre Fucsia, *en el programa de radio online* Rock & Cómics, *y en los medios online* Pikara Magazine *e* Inquire Project. *Ha colaborado en medios como* Radio3, eldiario.es, Rockdelux,Quimera *o* Madriz. *Es una de las promotoras de la Asociación de Autoras de Cómic (AAC).*

La casa

Paco Roca

Astiberri, 2015



"La prensa diaria habla de todo menos del día a día. La prensa me aburre, no me enseña nada; lo que cuenta no me concierne, no me interroga y ya no responde a las preguntas que formulo o que querría formular. Lo que realmente ocurre, lo que vivimos, lo demás, todo lo demás, ¿dónde está? Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo?".[1] Lo escribió Georges Perec en el texto que encabezaba a modo de manifiesto *Lo infraordinario* (1989), y para mí que Paco Roca ha debido de hacerse preguntas parecidas a la hora de resolver el que por ahora es su último trabajo.

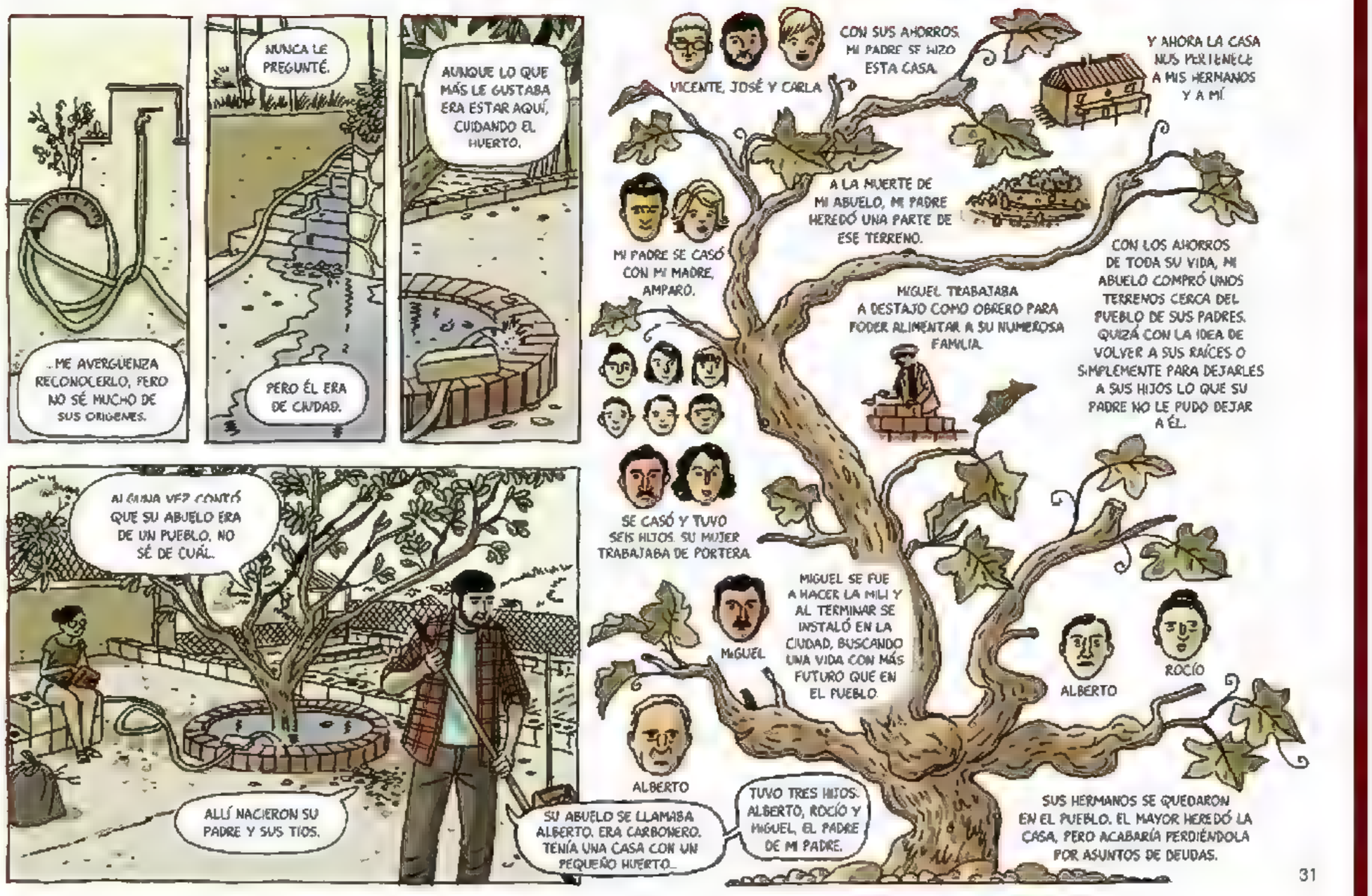
La casa (2015), publicada hace menos de un mes cuando escribo estas líneas, me parece la clásica "obra difícil" que afronta un autor después de haber llegado a una cumbre artística. *Los surcos del azar* (2013) lo era, un trabajo de madurez y envergadura en el que Roca entrelazaba pasado y presente para construir una memoria que, aunque acudiera a elementos ficticios para enfatizar y dar coherencia a la narración, estaba firmemente basada en una realidad histórica que, no por casualidad, sigue siendo poco conocida en España: la historia de La Nueve, la primera compañía militar que entró en París el día de la Liberación, compuesta en su mayoría por republicanos españoles, exiliados que lucharon en diversos frentes aliados de la II Guerra Mundial. La recepción de crítica y público de la obra, con numerosos galardones, generosas ventas y varias ediciones internacionales, sancionó su importancia, en términos artísticos y de relevancia social. En mi opinión, *Los surcos del azar* no fue solo uno de los mejores cómics de su año en términos internacionales, también aportaba un nuevo y trascendente capítulo en la construcción de la memoria histórica española, una tarea ardua que aún hoy se realiza en nuestro país *a pesar de* incomprensiones varias, silencios o reproches tópicos cómo "¿para qué recordar el pasado?"

---

[1] Georges Perec, *Lo infraordinario,* Traducción de Mercedes Cebrián, Madrid, Impedimenta, 2008, pp. 22-23.

A esa pregunta absurda, políticamente interesada o ignorante dependiendo de quien la formule, se puede responder de varias formas. Paco Roca (Valencia, 1969) parece responderla como mejor sabe hacerlo un creador: con una nueva obra. *La casa* trata justamente de la necesidad de recordar, porque la identidad, sea individual o colectiva, está hecha de memoria. Y la memoria hay que sembrarla, cultivarla, regarla como el huerto que aparece en este libro. La memoria es, también, el gran tema personal de Paco Roca. Ya le había preocupado en su célebre *Arrugas* (2007), ahí desde un punto de vista individual y cotidiano; al fin y al cabo, el protagonista era un anciano enfermo de Alzheimer, inspirado en el padre de un buen amigo pero también en la vejez de sus propios progenitores. También abordó tangencialmente la memoria colectiva de la posguerra española al hilo de la memoria profesional del tebeo en *El invierno del dibujante* (2010), donde el pasado republicano del editor y varios dibujantes de la barcelonesa Bruguera se convertía en un elemento destacado de la narración. La memoria del exilio tras la Guerra Civil la había tocado en *El faro* (2004), aunque en clave de fábula, y más directamente en *El ángel de la retirada* (2010, con guión de Serguei Dounovetz), una aproximación más documental al recuerdo de los campos de refugiados españoles en Francia.

Como decía, afrontar el siguiente trabajo después de una obra de la dimensión de *Los surcos del azar* era empresa delicada. En esta ocasión el objeto de la memoria es el padre muerto, y alrededor de él, la familia, temas mayores de la literatura. Frente a la carga histórica y colectiva que había en *Los surcos del azar*, *La casa* es una memoria íntima y cotidiana que parece responder al mismo tipo de preguntas que se hacía Perec. En efecto, lo "infraordinario" habita en estas viñetas, con todo el peso del tiempo y la vida vivida asociado a ello:


...ME AVERGÜENZA RECONOCERLO, PERO NO SÉ MUCHO DE SUS ORÍGENES.
NUNCA LE PREGUNTÉ.
PERO ÉL ERA DE CIUDAD.
AUNQUE LO QUE MÁS LE GUSTABA ERA ESTAR AQUÍ, CUIDANDO EL HUERTO.
VICENTE, JOSÉ Y CARLA
CON SUS AHORROS MI PADRE SE HIZO ESTA CASA.
Y AHORA LA CASA NOS PERTENECE A MIS HERMANOS Y A MÍ.
A LA MUERTE DE MI ABUELO, MI PADRE HEREDÓ UNA PARTE DE ESE TERRENO.
MI PADRE SE CASÓ CON MI MADRE, AMPARO.
MIGUEL TRABAJABA A DESTAJO COMO OBRERO PARA PODER ALIMENTAR A SU NUMEROSA FAMILIA.
CON LOS AHORROS DE TODA SU VIDA, MI ABUELO COMPRÓ UNOS TERRENOS CERCA DEL PUEBLO DE SUS PADRES. QUIZÁ CON LA IDEA DE VOLVER A SUS RAÍCES O SIMPLEMENTE PARA DEJARLES A SUS HIJOS LO QUE SU PADRE NO LE PUDO DEJAR A ÉL.
SE CASÓ Y TUVO SEIS HIJOS. SU MUJER TRABAJABA DE PORTERA.
MIGUEL SE FUE A HACER LA MILI Y AL TERMINAR SE INSTALÓ EN LA CIUDAD, BUSCANDO UNA VIDA CON MÁS FUTURO QUE EN EL PUEBLO.
MIGUEL
ALBERTO
ROCÍO
ALBERTO
SUS HERMANOS SE QUEDARON EN EL PUEBLO. EL MAYOR HEREDÓ LA CASA, PERO ACABARÍA PERDIÉNDOLA POR ASUNTOS DE DEUDAS.
ALGUNA VEZ CONTÓ QUE SU ABUELO ERA DE UN PUEBLO, NO SÉ DE CUÁL.
ALLÍ NACIERON SU PADRE Y SUS TÍOS.
SU ABUELO SE LLAMABA ALBERTO. ERA CARBONERO. TENÍA UNA CASA CON UN PEQUEÑO HUERTO...
TUVO TRES HIJOS. ALBERTO, ROCÍO Y MIGUEL, EL PADRE DE MI PADRE.
31

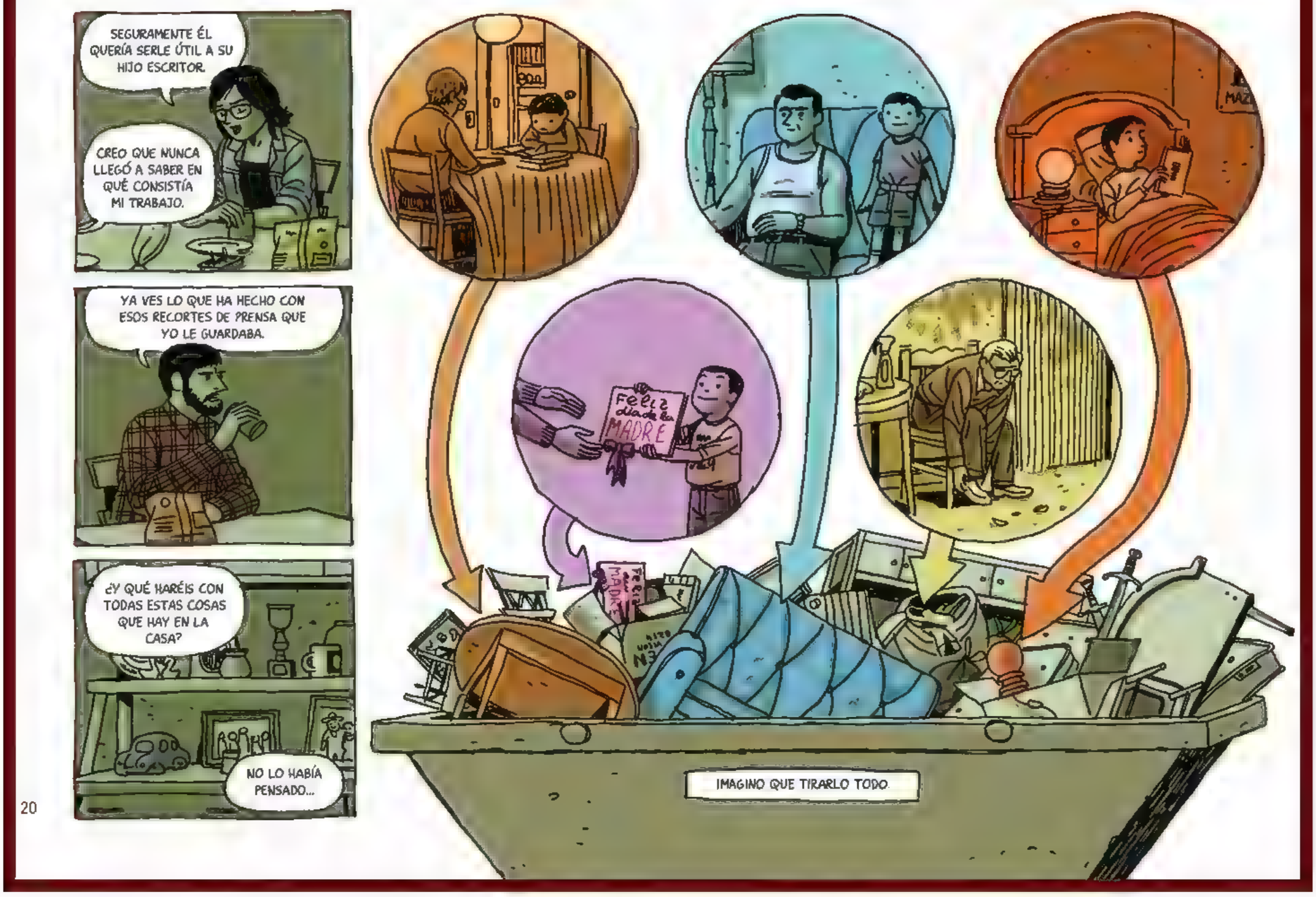
YO HE TRABAJADO MUCHOS AÑOS EN UNA IMPORTANTE AGENCIA DE PUBLICIDAD
HAZME CASO QUE DE ESTO SE
LECHE CERVERA ALEGRA LA VIDA ENTERA
UN BUEN PAREADO ES UN ÉXITO ASEGURADO LAS GRANDES CAMPAÑAS TIENEN ESLÓGANES QUE RIMAN
SI METES EL TU RESALTADOR UN BUEN PAREADO AL PATROCINADOR DEL CONCURSO YA LO TIENES GANADO
EN ESE MOMENTO AQUEL PAREADO ME PARECÍA LO PEOR QUE HABÍA ESCRIBIDO HUMEA A LA ALTURA DE NERUDA O BAUDELAIRE
POR SUPUESTO EL JURADO ERA TAN POCO EXIGENTE COMO YO
¿EL PADRE HABÍA SIDO PUBLICISTA?
MÁS O MENOS
DECÍAN QUE HABÍA TRABAJADO MUCHOS AÑOS EN UNA IMPORTANTE AGENCIA DE PUBLICIDAD
CUANDO LE DIJE QUE QUERÍA SER ESCRITOR ASISTÍA EN PERSEGUIRME A LA GENTE DE LA AGENCIA ME DARÍA CONSEJOS
SU REGLA DE ORO ERA ROMPERLO TODO
LA VERDAD ES QUE EN ESA FOTO DE AM TIENE UN AIRE A JOHN DEXTER
PUFFFF
¿LO DICES EN SERIO?
¿QUÉ SÉ YO? A MALEX VEO DEMASIADAS SERIES DE TELEVISIÓN
EL AÑO EN QUE, CON EL TIEMPO, ME ENTERÉ DE CUÁL ERA EL PUESTO EN LA GRAN INDUSTRIA DE LA PUBLICIDAD
ME ENCARGABA DE LLEVAR LOS ANUNCIOS A LOS PERIÓDICOS
HE HABIDO SIDO UN EMPLEADO FALSO Y CON DIECISÉIS AÑOS CONDUCÍA EL COCHE DE LA AGENCIA
ME ENCARGABA DE LOS RECADOS AUNQUE TAMBIÉN LE LIMPIABA LA MESA AL JEFE
DECÍA QUE SE LA DEJABA MEJOR QUE LA MUJER DE LA LIMPIEZA

una pequeña casa de campo, segunda residencia edificada por el padre con la ayuda de unos hijos no siempre dóciles, una piscina ahora vacía y llena de fango, antaño construida por esas manos familiares, las hojas muertas por barrer, la persiana sacada de su guía por el viento pero "no rota", el muro casero firmado en el cemento fresco por sus albañiles aficionados, el secador del pelo que se enreda y cae presagiando tal vez alguna "ruptura", la cisterna que gotea, la pérgola para la parra, las comidas familiares, incluso las esperas en la sala del hospital, ya al final del trayecto. "De lo que se trata es de interrogar al ladrillo, al cemento, al vidrio, a nuestros modales en la mesa, a nuestros utensilios, a nuestras herramientas, a nuestras agendas, a nuestros ritmos", escribía Perec. "Interrogar a lo que parecería habernos dejado de sorprender para siempre. Vivimos, por supuesto, respiramos, por supuesto, caminamos, abrimos puertas, bajamos escaleras, nos sentamos a la mesa para comer, nos acostamos en una cama para dormir. ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué?"[2]

La casa, aunque no tenga el trabajo de documentación histórica que exigió *Los surcos del azar*, me parece un libro más difícil de realizar en términos creativos, porque aquí no existe el "tema histórico importante" ni la "peripecia aventurera" ("hazañas bélicas") para captar la atención del lector y conducirle por la narración. El tema de *La casa* tiene menos asideros narrativos, el "argumento" que hay que amasar para darle forma es una vida corriente, la de un padre crecido en la posguerra española y, alrededor de él, la de sus hijos, la generación a la que pertenece el autor. Por eso entre otras razones (enseguida apuntaré otras) una obra como *La casa* exige una mayor batería de recursos artísticos y más bagaje como autor, algo que el lector atento puede comprobar en cada una de sus páginas. Y Roca aplica con sabiduría todo lo que ha aprendido en sus cómics previos para seguir creciendo como artista y realizar una obra distinta pero al mismo nivel de excelencia que *Los surcos del azar*.

Me refiero por ejemplo a recursos formales que Roca había ido poniendo a punto en obras previas, como el uso de diferentes gamas cromáticas para distinguir estaciones y periodos temporales, probado en *El invierno del dibujante* y *Los surcos del azar* y ahora fundamental para las abundantes anacronías de *La casa*. En los diseños de página, Paco se ha ido moviendo desde la concepción clásica de tiras regulares y viñetas como ventanas invisibles a un "mundo completo" en el que transcurre la diégesis narrativa, un sistema hegemónico en el cómic tradicional de la segunda mitad del siglo xx según el modelo de influencia cinematográfica de Milton Caniff (así era básicamente toda la obra de Roca hasta *El invierno del*

[2] Perec, *Lo infraordinario*. op. cit., p. 24.


SEGURAMENTE ÉL QUERÍA SERLE ÚTIL A SU HIJO ESCRITOR.
CREO QUE NUNCA LLEGÓ A SABER EN QUÉ CONSISTÍA MI TRABAJO.
YA VES LO QUE HA HECHO CON ESOS RECORTES DE PRENSA QUE YO LE GUARDABA.
¿Y QUÉ HARÉIS CON TODAS ESTAS COSAS QUE HAY EN LA CASA?
NO LO HABÍA PENSADO...
Feliz día de la MADRE
IMAGINO QUE TIRARLO TODO.

20

dibujante), a diseños complejos donde los artificios gráficos y los planos repetidos se hacen evidentes al lector y constituyen el núcleo narrativo de la página, inspirados por la lectura confesada de novelistas gráficos como Chris Ware o Seth. Puede decirse que *La casa* adopta un sistema sincrético entre esos dos modelos narrativos, el del cómic de aventuras derivado de la narración de continuidad del Hollywood clásico y el de la novela gráfica contemporánea que ha desarrollado el despliegue gráfico de ciertos historietistas de prensa de las primeras décadas del siglo xx.

Ahí están esas páginas diagramáticas de *La casa*, que Roca había experimentado previamente en su serie de prensa humorística —recopilada en *Memorias de un hombre en pijama* (2011) y *Andanzas de un hombre en pijama* (2014)— y en *Los surcos del azar*, que permiten contar las cosas con modos *específicos* del cómic además de economizar páginas, y que ahora se despliegan con una eficacia narrativa y emocional asombrosa: el árbol genealógico familiar (p. 31 de *La casa*), el conmovedor diagrama sobre los objetos y muebles viejos arrumbados en el contenedor, verdadero mapa temporal y sentimental (p. 20), las viñetas de diversas épocas asociadas a los anillos del tronco de un árbol plantado en la casa (p. 33), etcétera. Hay elementos simétricos enfrentados en la doble página con una sutileza memorable (pp. 18-19 y otras), por no hablar del modo en que Roca cambia la disposición de las calles de las viñetas en la retícula ortogonal de una misma página para jugar ambiguamente con el tiempo narrativo o el sentido de lectura. Ayuda a todo ello el formato apaisado del libro, un sistema horizontal que no solo se asocia al muro del patio interior que ocupa la portada y convierte a las viñetas en ladrillos de la "casa" que es el libro, sino que básicamente está pensado para permitir un diseño interior que resulta crucial en la obra. Gracias a él es posible

"tocar el tiempo" en sus páginas, parafraseando a Jorge Carrión.[3] El Tiempo con mayúsculas, que en efecto es el otro gran tema del libro, como indica Fernando Marías en el epílogo.

Pero, para capturar el tiempo, a Paco Roca no le basta intuir que la forma del cómic tiene un potencial específico para evocar el pasado y el presente en la misma página, incluso el futuro. El autor tiene además que *inventar* lenguaje, recursos visuales y textuales, formas y ritmos de escritura (aquí exclusivamente a través de los diálogos en bocadillos) para tratar temas hasta ahora escasamente abordados en el cómic. Decíamos antes que la memoria sobre el padre muerto y la familia son temas mayores que la literatura viene tratando desde hace mucho tiempo. El mismo Perec se planteó tematizar lo "infraordinario" en sus textos hace ya más de tres décadas. ¿Cuántos cómics han tratado hasta ahora, finales de 2015, esos temas de manera directa, sin acudir a clichés de aventuras y otros géneros tradicionales del cómic juvenil? Todos sabemos honestamente que son muy pocos, y menos aún parecidos a *La casa*. Por eso resulta sorprendente que aún haya algunas voces tan despistadas —entre ellas no faltan historietistas fracasados, por cierto— como para afirmar que la novela gráfica no está generando un lenguaje diferente a los cómics tradicionales, o que sus códigos visuales y comunicativos son los "mismos" solo porque ambos utilizan dibujos y viñetas. Ante semejante afirmación uno no puede evitar pensar que quien la dice no ha reflexionado demasiado, precisamente, sobre las cuestiones formales y temáticas sobre las que opina de manera tan frívola. No, *La casa* no es ni puede ser igual que un *comic book* de La Patrulla-X o Spiderman, y conste que les habla un fan de Spiderman y la Marvel de los sesenta y setenta. No se trata de una cuestión de calidad o de "elitismo", se trata de que son cómics que no hablan de las mismas cosas ni tampoco lo hacen con el mismo lenguaje, los mismos recursos

POR ESO... ENTRE MIS HERMANOS Y YO QUEREMOS ARREGLARLA UN POCO.
A VER SI LE QUITAMOS ESE ASPECTO DE ABANDONO QUE TIENE Y LE ENCONTRAMOS UN COMPRADOR.
ES UNA LÁSTIMA... TU PADRE LO TENÍA TODO TAN BIEN CUIDADO.
SI PUEDO AYUDAR EN ALGO...
LA VERDAD ES QUE, MAÑANA, DOMINGO, QUERÍA PODAR ALGUNOS ÁRBOLES, PERO NO ME ATREVO.
ME DA MIEDO CORTAR DE MÁS Y DEJARLOS COMO UN BONSÁI.
CLARO, CUENTA CONMIGO.
AVÍSAME CUANDO VAYAS A HACERLO.
MMM... QUÉ BIEN HUELE EL JAZMÍN.
QUÉ BUENA NOCHE HACE.
ÉSTA ES LA PRIMERA VEZ QUE ESTOY AQUÍ TUMBADO SIN HACER NADA.
28

formales, los mismos conceptos y modos de producción. Antes de seguir, dejémoslo claro que no cuesta nada: las novelas gráficas son cómics, por supuesto, solo que hablamos de una *nueva* tradición del cómic cuyos ascendentes directos apenas tienen cuarenta años.[4]

Cuando Paco Roca aborda una empresa como *La casa*, un cómic que trata sobre LA VIDA sin excusas de género (ni superpoderes ni galaxias lejanas, ni siquiera cuentos de autoayuda con moraleja reconfortante), tiene escasos modelos que seguir y por eso no tiene más remedio que tirar de todo su bagaje y talento para, digámoslo por última vez, *inventar*. Tiene a Chris Ware y unos pocos sospechosos habituales de la novela gráfica como referentes, poco más. El propio Ware, máximo referente actual de la novela gráfica sobre la realidad, entendida esta como la vida ordinaria y lo pequeño cotidiano, no ha parado de inventar recursos para poder tratar esos temas casi inéditos en el cómic. Temas básicamente para adultos, naturalmente, en un medio que hasta hace pocas décadas apenas producía cómics para adultos. El propio Ware tuvo escasos modelos a los que poder acudir: algunas páginas dominicales de viejos historietistas de prensa casi olvidados que él mismo se ha encargado de reivindicar (Frank King entre ellos), el magisterio de Art Spiegelman, una historieta de R. Crumb por allí ("A Short History of America", 1979), otra de Richard McGuire por allá ("Here", de 1989, tampoco por casualidad convertida ahora en un libro completo, *Aquí*, una novela gráfica de 300 páginas con la que *La casa* guarda más relación de la que pueda parecer, aunque McGuire y Roca hayan trabajado simultáneamente y por diferentes derroteros formales)… y pare usted de contar. El resto procede de esa gran cabeza que tiene Ware, donde parece caber todo el cómic posible o por venir.

Por si alguien se ha perdido, creo que Paco Roca empieza a resistir la comparación con esa liga de historietistas, y al buen entendedor pocas palabras le bastan. No se trata de decir quién es mejor o peor, pero sí de señalar niveles de excelencia. Si Roca viviese en Estados Unidos o Francia, no me cabe duda de que su libro estaría colocado a lo grande en un montón de países, a lo Alison Bechdel o Marjane Satrapi. Desde las provincias humildes del imperio resulta más difícil que el mundo te haga caso, aunque *La casa* tendrá en breve ediciones internacionales (Francia y Alemania). Un par de cuestiones más para ir terminando: el acierto de Roca al vincular los recuerdos familiares a los objetos y usarlos como tropo para crear una suerte de álbum de familia metonímico. El hombre crea objetos "a su imagen y semejanza", digamos, y de ahí la carga emocional asociada a esa cisterna que quedó por arreglar, la higuera que no termina de "tirar" pero que "algún" día dará higos, la garrafa para acarrear agua del manantial o la manguera que gotea, directamente relacionada al último instante de vida del padre, otro de los momentos inolvidables del libro. Las mismas asociaciones se establecen con lugares e inmuebles, una "topografía sentimental"[5] que también podemos encontrar en Ware (*Building Stories*) o McGuire (la esquina del apartamento de *Aquí* como "máquina del tiempo" narrativa). *La casa* testimonia además costumbres españolas en vías de desaparición: la modesta segunda residencia construida por sus propietarios, tan pequeños como las propias casas, dice mucho entre líneas de la vida en este país durante

[4] Hay un libro que a mi juicio lo argumenta muy bien, por si acaso alguien no lo tiene en mente: *La novela gráfica*, de Santiago García (Astiberri, 2010), ahora en edición estadounidense (*On the Graphic Novel*, University Press of Mississippi, 2015, traducción al inglés de Bruce Campbell).

[5] Jorge Carrión, en *Rockdelux*, op. cit.

la segunda mitad del siglo xx. La otra cuestión final es el pudor que muestra Paco Roca como autor. Si en la narración de *Los surcos del azar* se introdujo con descaro como personaje en una entrevista con el veterano de La Nueve supuestamente real, precisamente porque era ficticia, en la autoficción de *La Casa* ha creado personajes interpuestos para hablar de su padre, de sí mismo y de su familia, precisamente porque lo que cuenta sobre ellos es verdad. La fotografía final de Paco Roca con su padre, ya fuera de la narración, aporta la prueba indicial de que, sí, todo está ficcionado pero todo es básicamente verdad.

Tal vez el mayor mérito de este cómic sea este. Que, siendo una historia tan personal, privada y en cierto modo "egoísta", su autor consiga hacer de ella un relato tan público, universal e interesante para los demás, tan lleno de *verdad*. Sus inspiradas viñetas nos traen antiguos recuerdos olvidados de la propia infancia, de tus padres cuando eran jóvenes, de los malos tragos en el hospital cuando les acompañas una y otra vez a los controles médicos cuando son ancianos, de las no siempre fáciles relaciones familiares. De, en fin, modos de vida de la generación de posguerra que literalmente levantó el país de las ruinas y procuró a sus hijos una infancia y educación mejores que las suyas. Hemos empezado este texto con las preguntas de Perec sobre lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, así que terminemos también con sus palabras. "Me importa poco que estas preguntas sean, aquí, fragmentarias, apenas indicativas de un método, como mucho de un proyecto. Me importa mucho que parezcan triviales e insignificantes: es precisamente lo que las hace tan esenciales o más que muchas otras a través de las cuales tratamos en vano de captar nuestra verdad".[6]

Pepo Pérez

Pepo Pérez (Málaga, 1969). Licenciado en Derecho y doctor en Bellas Artes por la Universidad de Málaga, donde es profesor, dibuja cómics y escribe sobre cómics. Visiting scholar *en la School of Visual Arts de Nueva York (2013) y dibujante residente en La Maison des Auteurs de Angulema (2014), coautor junto a Santiago García de los cómics* El vecino *(2004–) y de numerosas historietas cortas para revistas como* Nosotros Somos Los Muertos *o* El Manglar, *como crítico ha escrito en* Rockdelux, U, Volumen, El Periódico, Esquire, The Comics Grid, CuCo, Z, Revista de Libros *o* Mincho, *y en los libros colectivos* Del tebeo al manga. Una historia de los cómics, Supercómic *y* On the Edge of the Panel. *También en los blogs* Con C de arte *y* Es muy de cómic.

[6] Perec, *Lo infraordinario*. op. cit., p. 24-25.

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cucocuadernos.wordpress.com/normas-de-presentacion-de-articulos/

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 5, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2015 (Diciembre)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual